mcoo
www.mcoo.org
漫画
形象
超级漫画
黎贯宇 编著
绘制实战手册
漫画形象1000例超值版
绘制
实战
手册
1000例
超值版
超级
漫画
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS
mcoo

第一篇

特立独行的天才

图书在版编目（CIP）数据

超级漫画绘制实战手册．漫画形象1000例：超值版
/黎贯宇编著．--北京：人民邮电出版社，2011.8
ISBN 978-7-115-25772-7

Ⅰ．①超… Ⅱ．①黎… Ⅲ．①漫画—绘画技法—手册
Ⅳ．①J218.2-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第121528号

内容提要

本书是一本关于漫画形象绘制的参考手册。全书分为8个部分，包含1000幅各种漫画绘制参考图。第1部分包含258个头部参考图，第2部分包含220个美少女绘制参考图，第3部分包含160个美少男绘制参考图，第4部分包含170个Q版人物绘制参考图，第5部分包含70多个奇幻角色绘制参考图，第6部分包含近60个机械角色绘制参考图，第7部分包含40多个场景绘制参考图，第8部分包含20多个完整创作绘制参考图。

本书细节丰富，案例效果精美，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

超级漫画绘制实战手册——漫画形象1000例超值版

◆ 编　　著　黎贯宇
　责任编辑　郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街14号
　邮编　100061　　电子邮件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京艺辉印刷有限公司印刷

◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：20
　字数：30千字　　　　2011年8月第1版
　印数：1-4 000册　　　2011年8月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-25772-7

定价：39.00元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

大事物的狂热迷恋一样。”

小时候的达利敏感而难以相处。他感到什么都不够好，经常兴之所至，做出些非常之举，比如他尿床一直到八岁，纯粹是觉得好玩。

对快乐的追求往往促使小达利做出违反常规的事，并从中体会到一种难以形容的不安和幸福，而负罪感使这种不安和幸福更加强烈。因此，很多时候，达利是通过伤害他人，尤其是他所爱的人，来实现自己目的的。

一天夜里，小达利用一根大头针残酷地划破了非常慈爱的奶妈的脸颊，起因是她带自己去买“糖葱头”的小店关了门。

五岁那年，达利和一个比自己小的男孩在乡间游玩，路过一座正在建造的桥时，他向四周张望了一下，确信没人注意自己，就突然把那个男孩推到桥下，随后，跑回家宣布了这件事情。

有一次达利穿过走廊，看到三岁的小妹妹在地上爬，就停了下来，他略微犹疑了一下，随后在那种疯狂的快乐欲望摆布下，朝她头上狠狠地踢了一脚。而事后，达利觉得自己更加爱妹妹了。

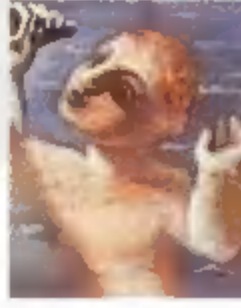
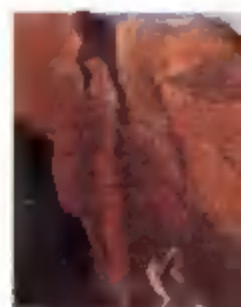
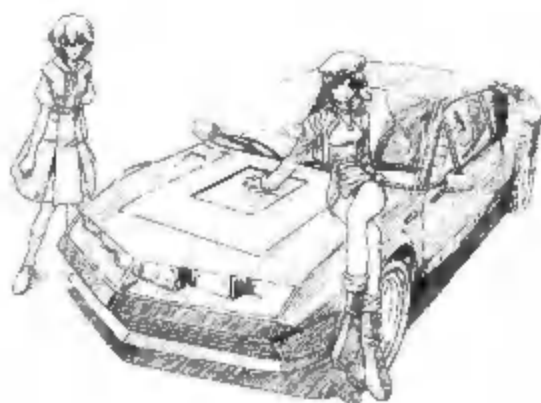
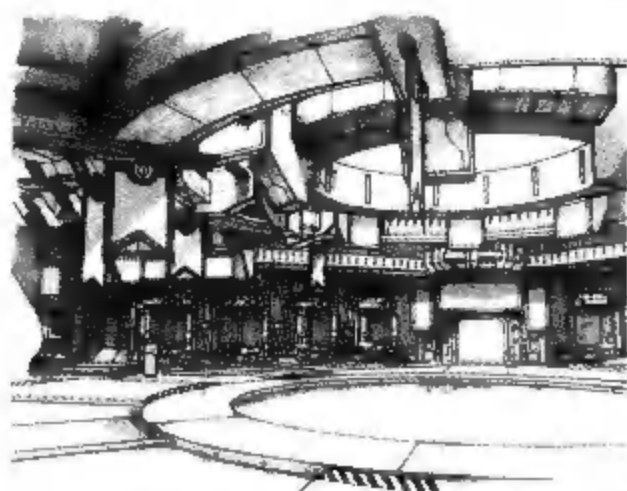
有一次一位医生去给他的妹妹穿耳孔，他认为这个手术是桩可怕的暴行，于是趁人不备闯进了房间，用掸子拼命抽打医生的脸。那一年他刚刚六岁。

小达利不断地通过制造大大小小的反常事件来表现自己。有一次，他郑重地告诉母亲，他已在家里的某一角落大便，但不说出确切的地方，引得全家人急切地寻找达利的“杰作”，而达利的恶作剧快感却在家人的慌乱中得到了极大的满足。

小达利貌似“反常”，其实聪慧而有个性。他经常在自己独特的思维支配下做出常人无法理解的举动。少年时期，他一直把REVOLUCION(西班牙文，变革的意思)，写成RREHEBOLUZION或其他的变体，气得父亲哭笑不得，悲叹这个看似机灵的孩子，怎么变成了白痴。其实达利并不笨，他认为REVOLUCION这个字的意思多变而复杂，因此不能以正常的方式表达出来，如正确地写出来，就把意思定了型，失去了原来活泼的内涵。

Page-198 奇幻

Page-224 科幻

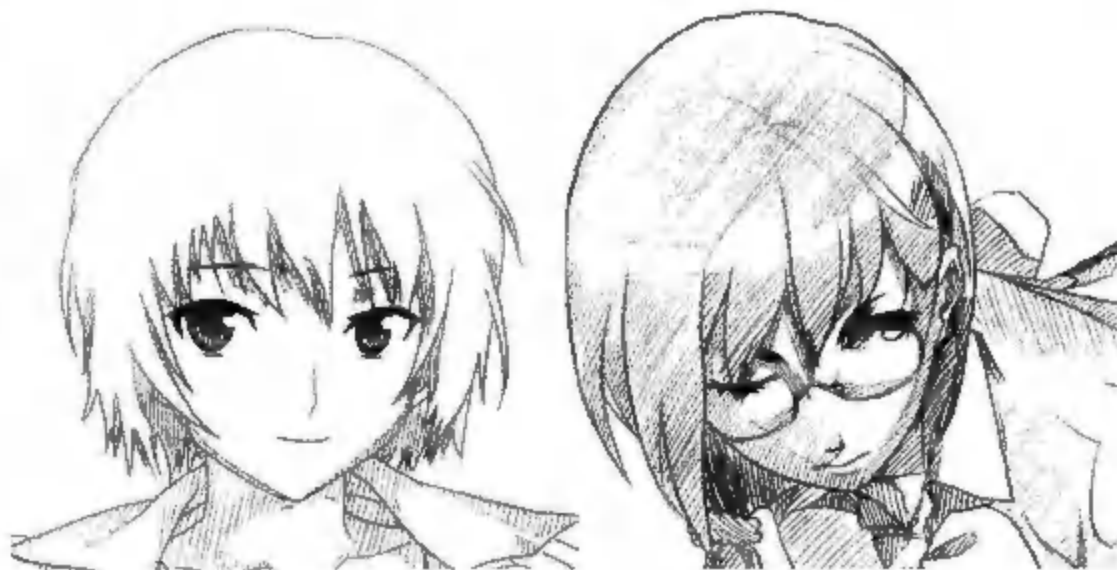
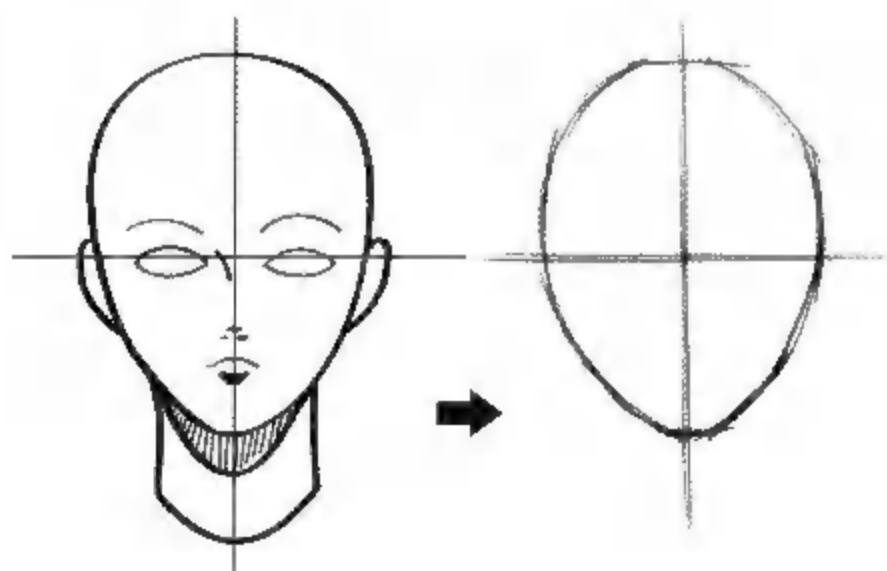
Page-297 完整创作

动漫人物头部

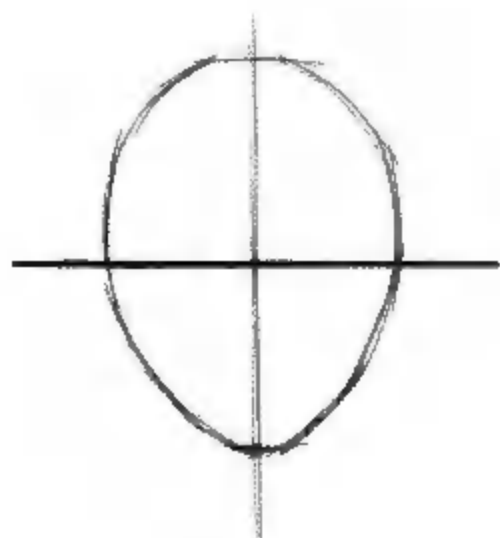
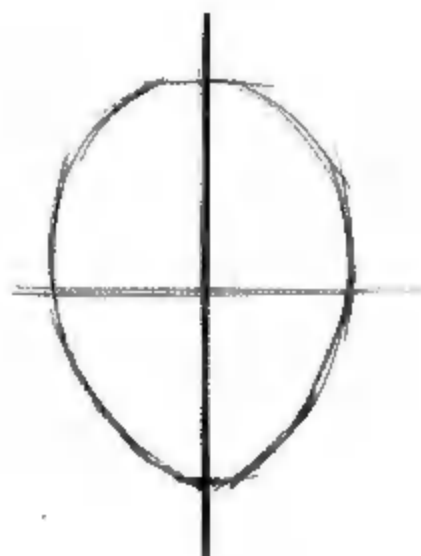
Cartoon characters' head

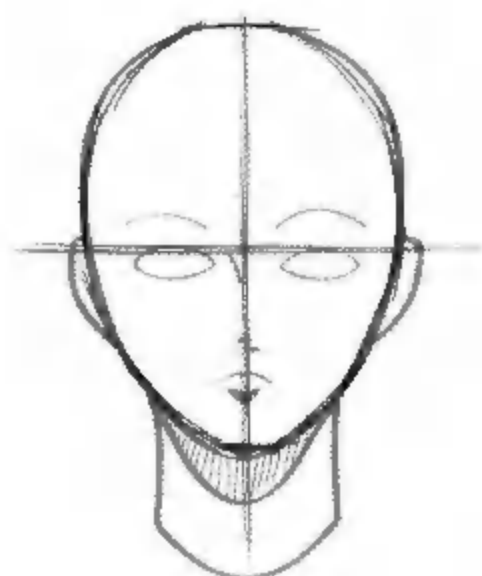
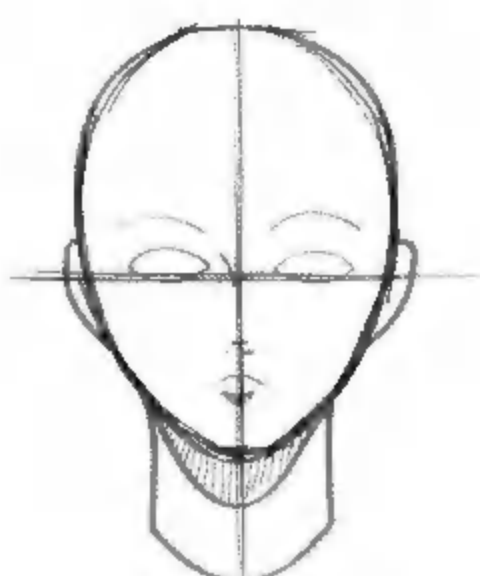
本章简介

页数/Page：005~050

范例作品编号：N0001~N0258

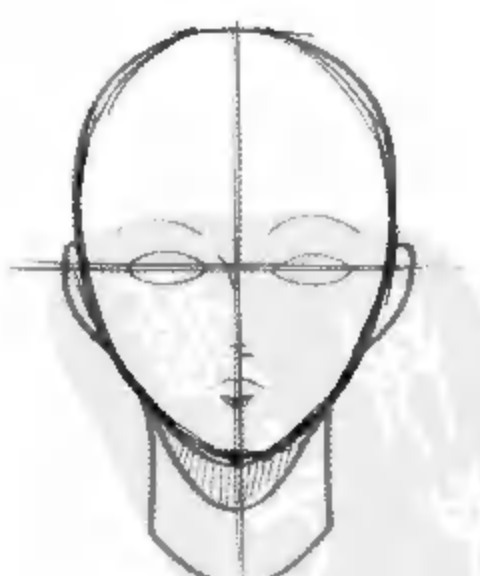
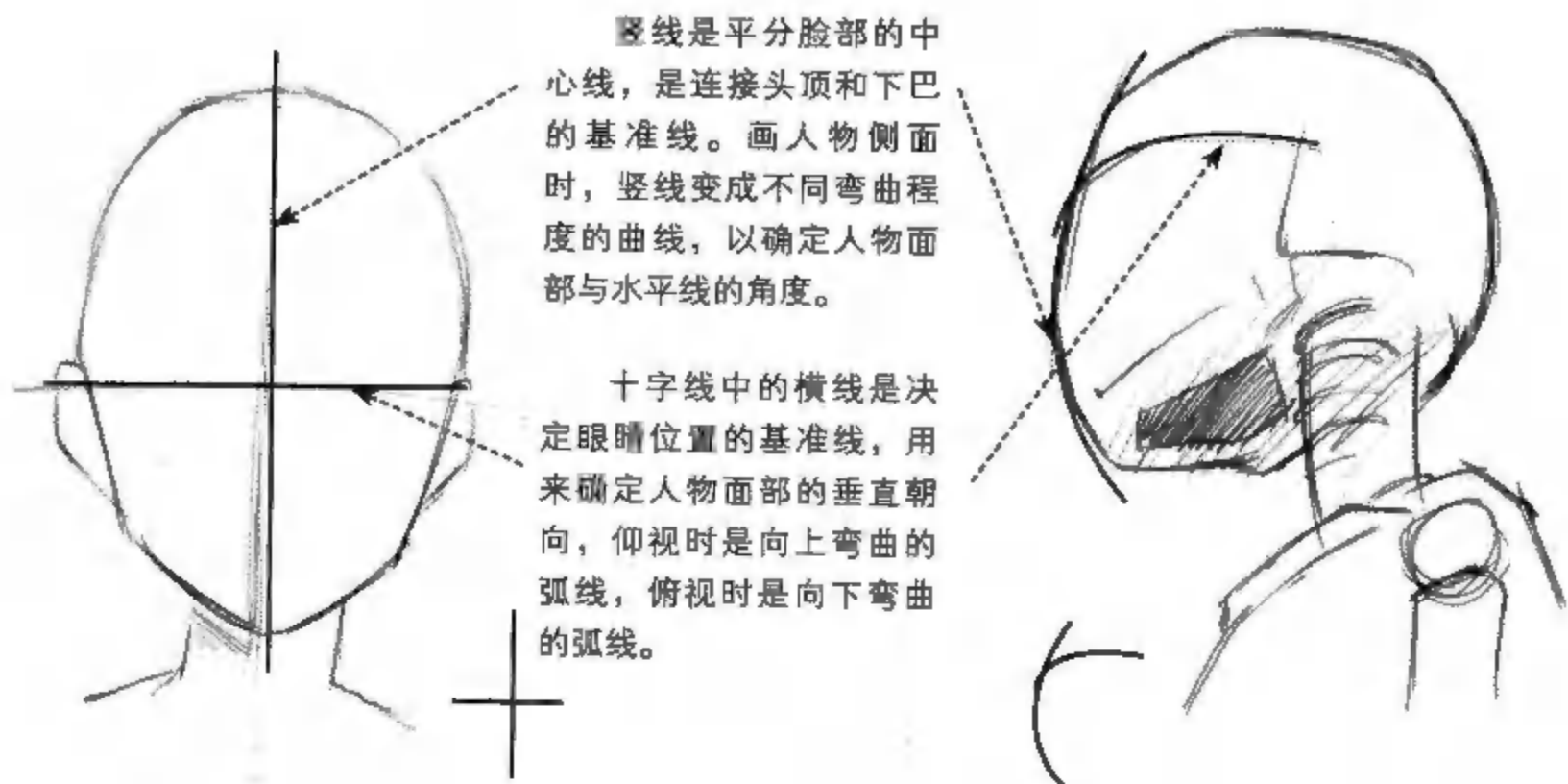
内容要点：在动漫作品中，头部的表现一直是非常重要的。发型、五官和表情都是一个成功的角色的亮点，要表现好人物头部，就要多做临摹练习，多看成功的创作，逐步掌握头部的绘制要领。

“+”字基准线是架构面部的框架。在绘制动漫人物的头部时，利用基准线可以推测眼、鼻、口的位置。

基准线有助于确定脸部的方向、基本动态和五官的大体位置。

下部较尖的椭圆形加上十字框架就是脸部的基准线。

十字框架中的横线标注的是眼睛。

十字框架中的竖线即是脸的中心线，同时也可表明脸的朝向。

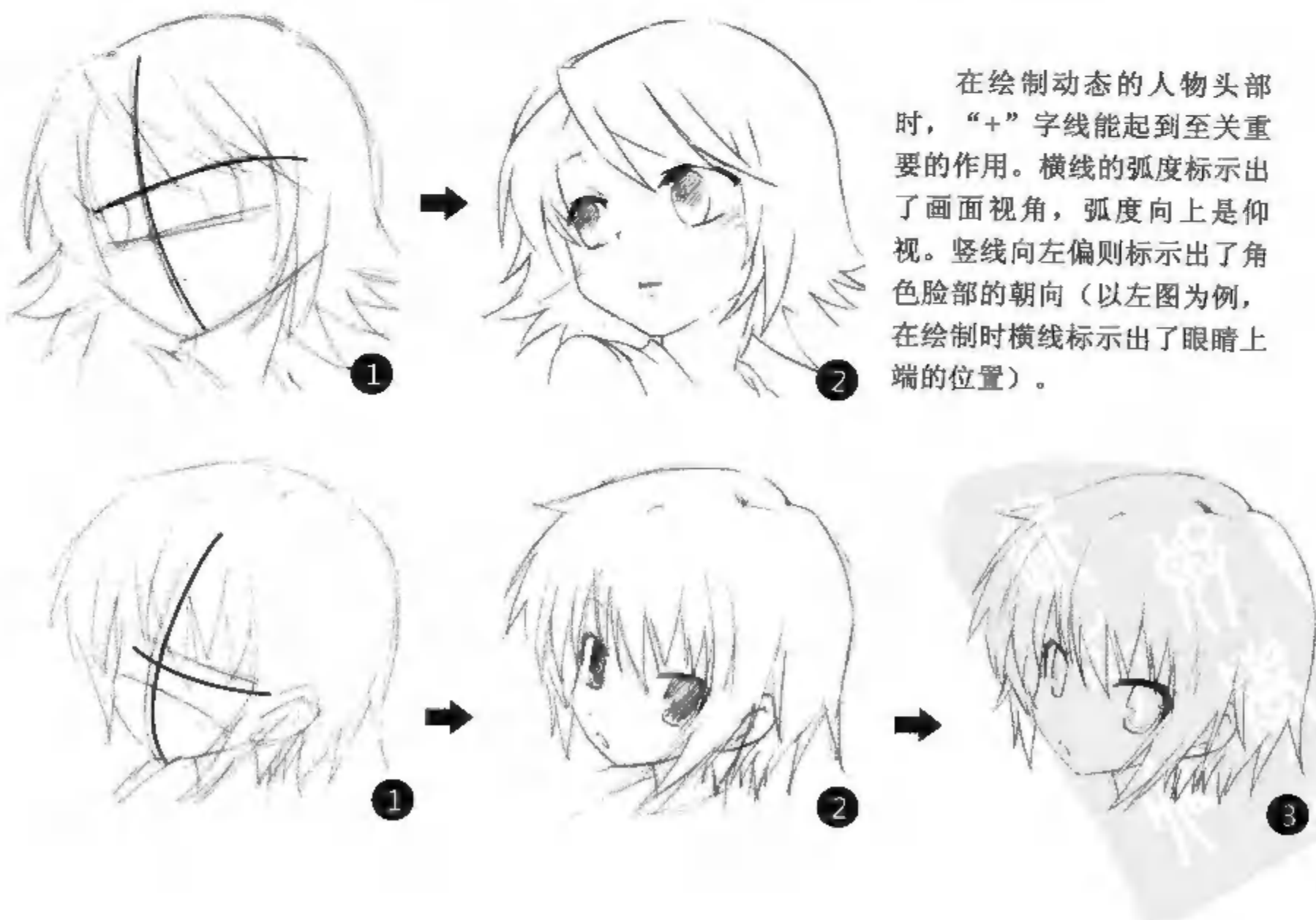
横线基准线的位置根据个人绘画习惯有所不同，如下图所示。

横线标注的是眼睛上眼皮的位置。

横线标注的是眼睛下眼皮的位置。

横线标注的是眼睛中间的位置。

竖线是平分脸部的中心线，是连接头顶和下巴的基准线。画人物侧面时，竖线变成不同弯曲程度的曲线，以确定人物面部与水平线的角度。

十字线中的横线是决定眼睛位置的基准线，用来确定人物面部的垂直朝向，仰视时是向上弯曲的弧线，俯视时是向下弯曲的弧线。

人物的脸型多种多样，但在绘制的时候都可以从“0”和“+”开始。“0”和“+”表示人物脸部的基线，“0”代表人物脸部的轮廓，“+”代表十字线。在头部轮廓中添加十字线可以确定人物面部的朝向和五官位置，帮助我们正确地掌握脸部大体动态。

“+”线中的横线是初学者不容易把握的，因为不知道如何定位较大的眼睛，较为常用的定位方式分别是以横线定位眼睛的下边缘和上边缘两种。

在绘制动态的人物头部时，“+”字线能起到至关重要的作用。横线的弧度标示出了画面视角，弧度向上是仰视。竖线向左偏则标示出了角色脸部的朝向（以左图为例，在绘制时横线标示出了眼睛上端的位置）。

N0001

N0002

N0003

N0004

N0005

N0006

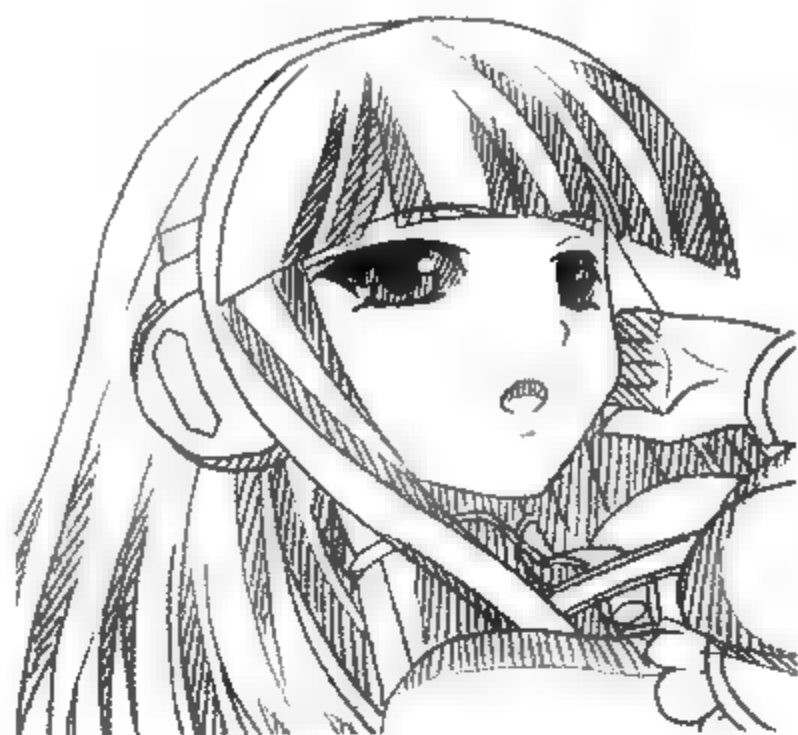
N0007

N0008

N0009

N0010

N0011

N0012

N0013 N0014

N0015 N0016

N0017 N0018

N0019

N0020

N0021

N0022

N0023

N0024

N0025

N0026

N0027

N0028

N0029

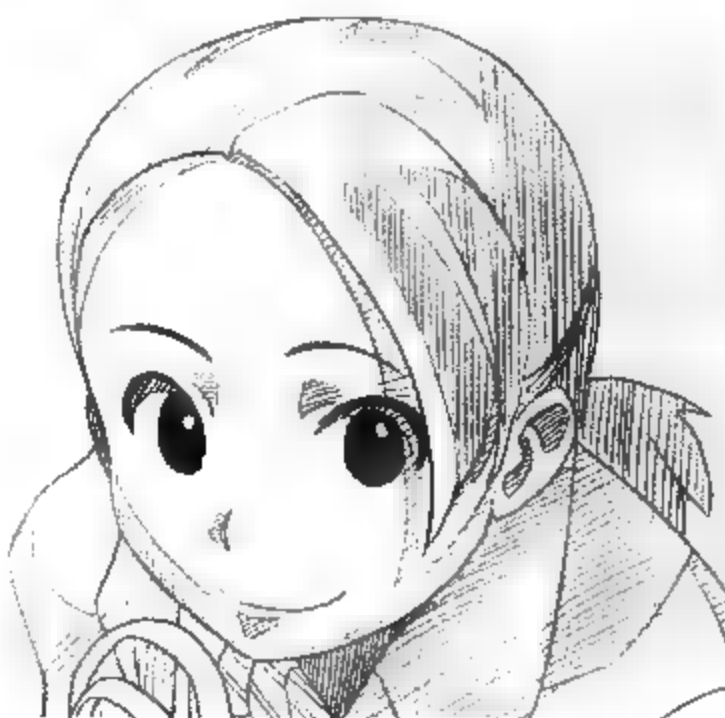
N0030

N0031

N0032

N0033

N0034

N0035

N0036

N0037

N0038

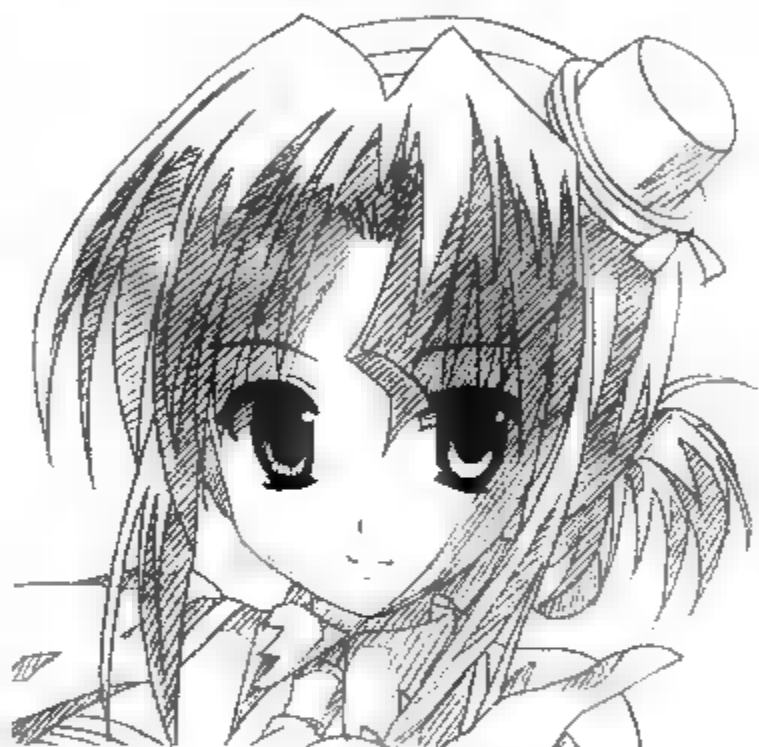
N0039

N0040

N0041

N0042

N0043

N0044

N0045

N0046

N0047

N0048

N0049

N0050

N0051

N0052

N0053

N0054

N0055

N0056

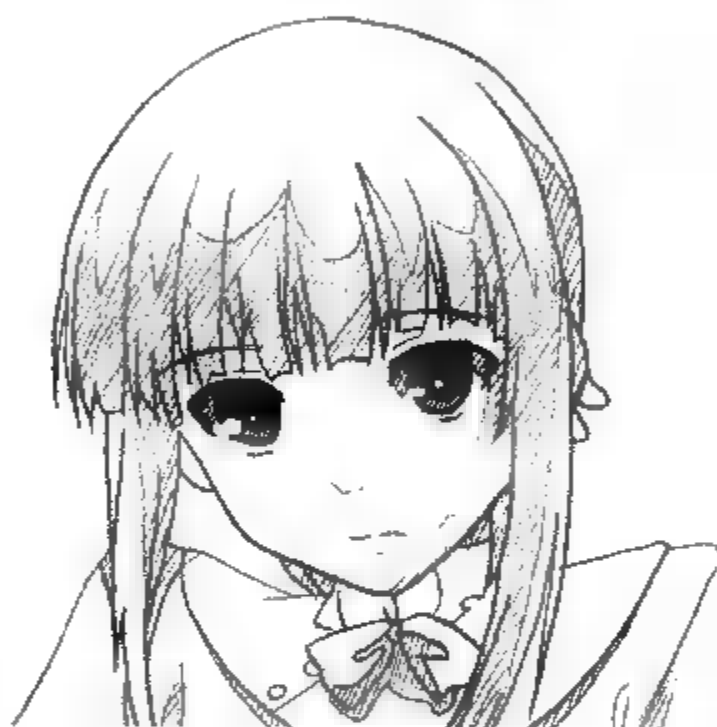
N0057

N0058

N0059

N0060

N0061

N0062

N0063

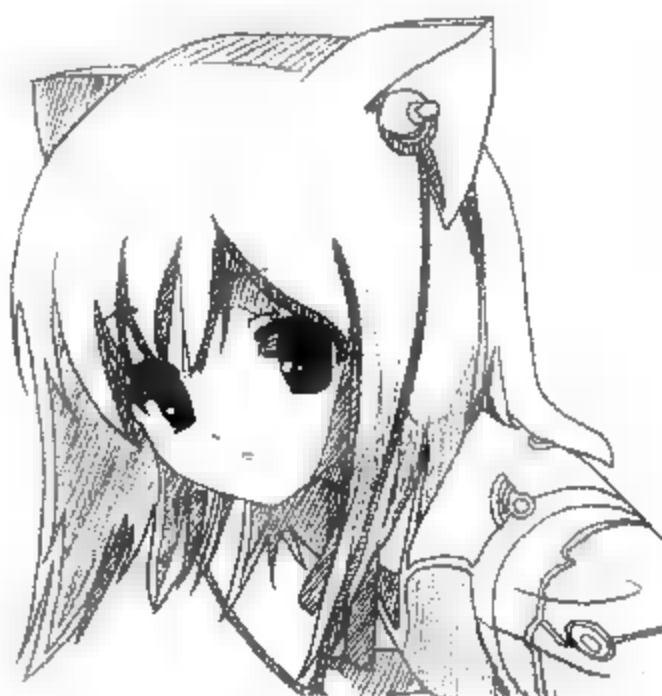
N0064

N0065

N0066

N0067

N0068

N0069

N0070

N0071

N0072

N0073

N0074

N0075

N0076

N0077

N0078

N0079

N0080

N0081

N0082

N0083

N0084

N0085

N0086

N0087

N0088

N0089

N0090

N0091

N0092

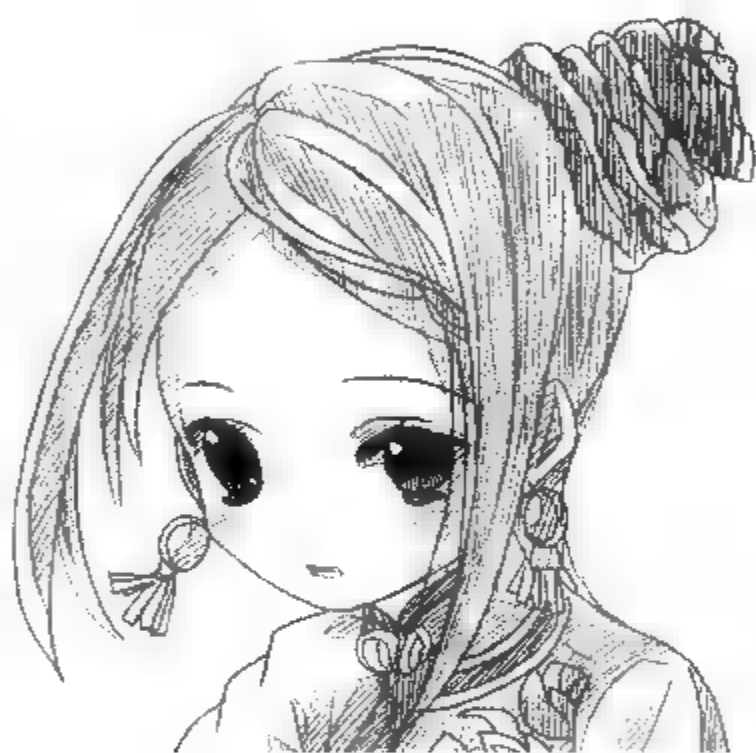
N0093

N0094

N0095

N0096

N0097

N0098

N0099

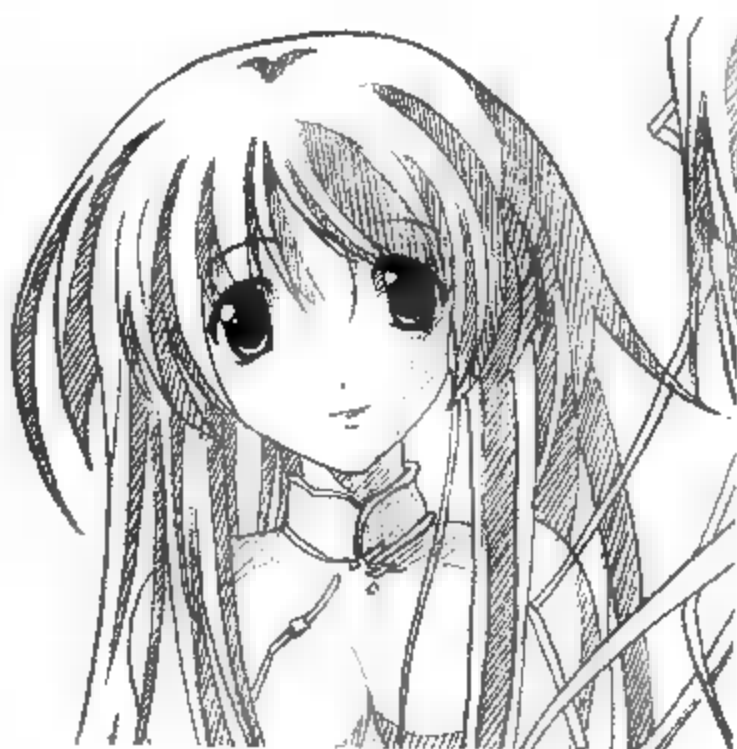
N0100

N0101

N0102

N0103

N0104

N0105

N0106

N0107

N0108

N0109 N0110

N0111 N0112

N0113 N0114

N0115

N0116

N0117

N0118

N0119

N0120

N0121

N0122

N0123

N0124

N0125

N0126

N0127

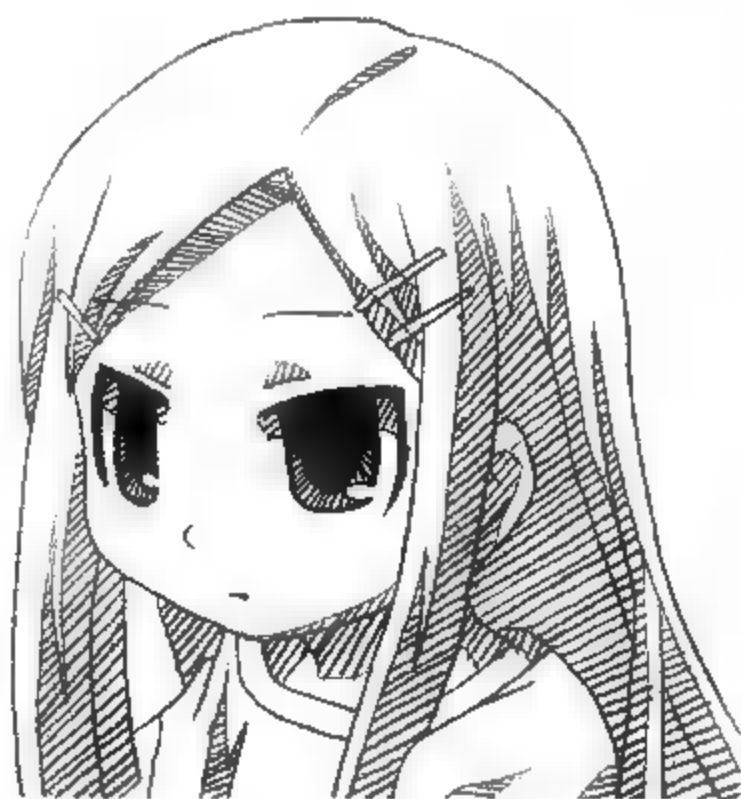
N0128

N0129

N0130

N0131

N0132

N0133

N0134

N0135

N0136

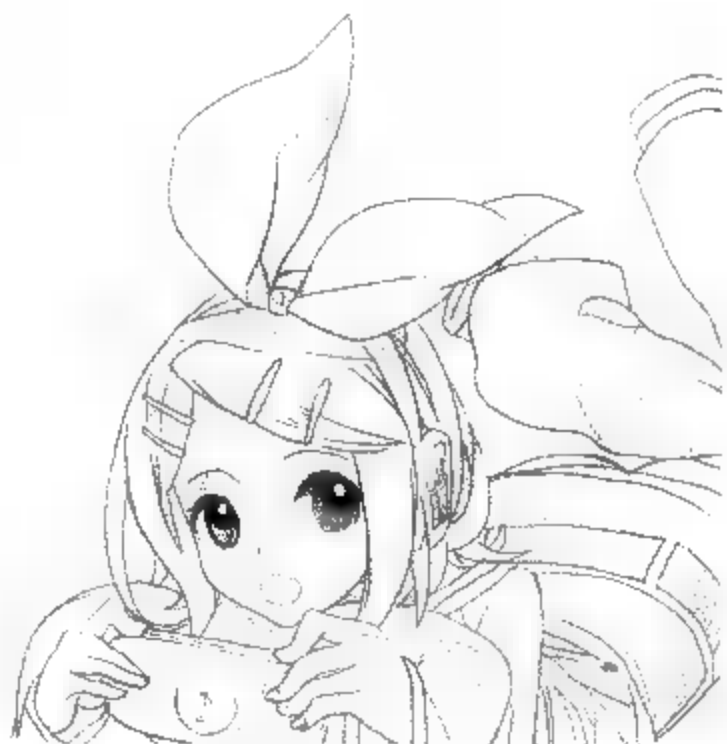
N0137

N0138

N0139

N0140

N0141

N0142

N0143

N0144

N0145

N0146

N0147

N0148

N0149

N0150

N0151

N0152

N0153

N0154

N0155

N0156

N0157

N0158

N0159

N0160

N0161

N0162

N0163

N0164

N0165

N0166

N0167

N0168

N0169

N0170

N0171

N0172

N0173

N0174

N0175

N0176

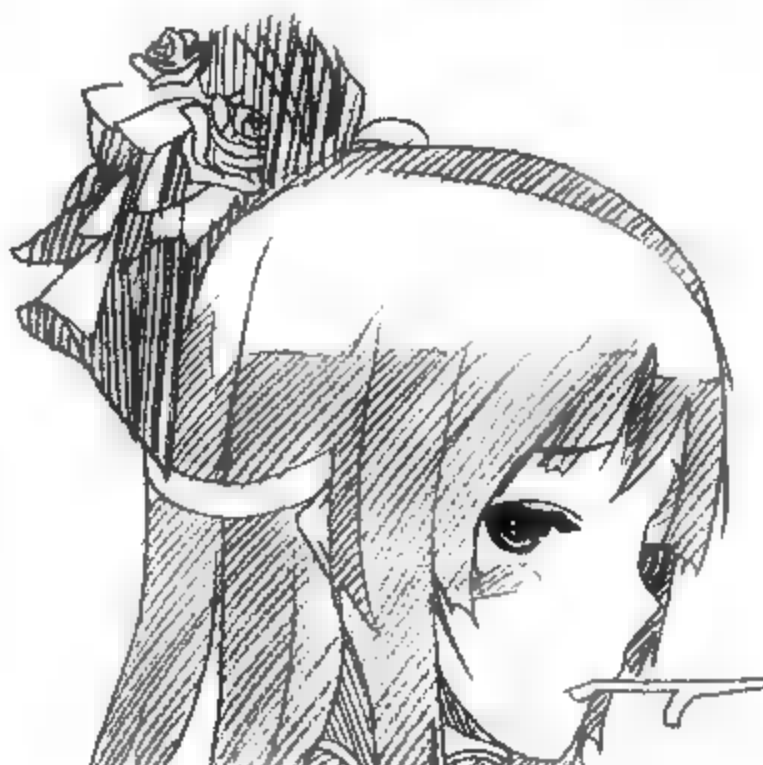
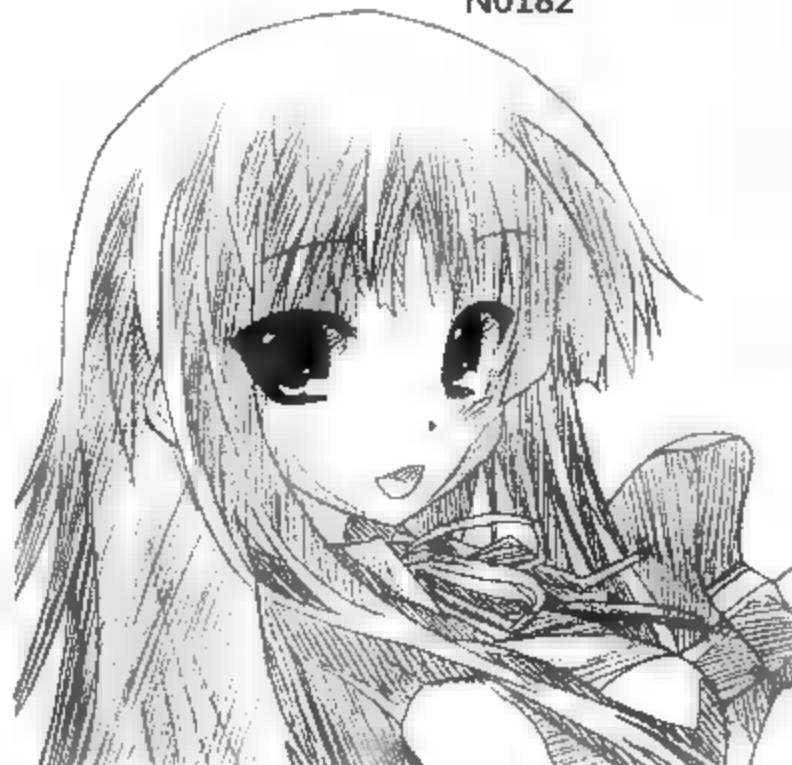
N0177

N0178

N0179

N0180

N0181

N0182

N0183

N0184

N0185

N0186

N0187

N0188

N0189

N0190

N0191

N0192

N0193

N0194

N0195

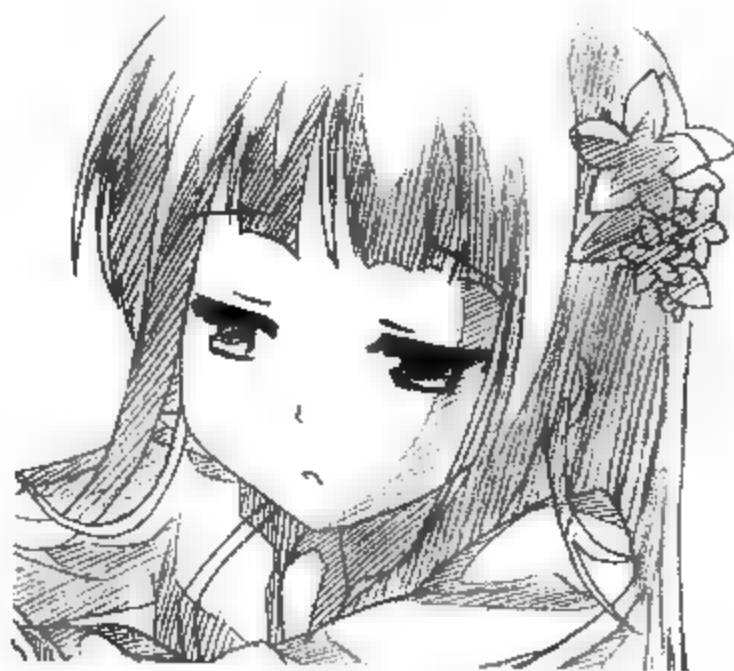
N0196

N0197

N0198

N0199

N0200

N0201

N0202

N0203

N0204

N0205

N0206

N0207

N0208

N0209

N0210

N0211

N0212

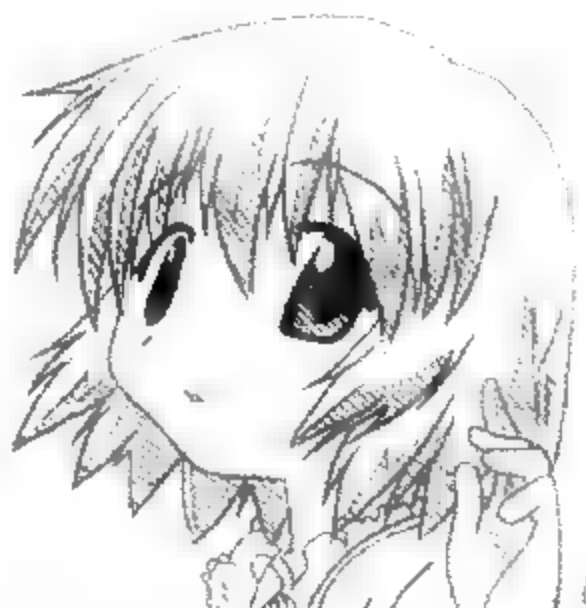
N0213

N0214

N0215

N0216

N0217

N0218

N0219

N0220

N0221

N0222

N0223

N0224

N0225

N0226

N0227

N0228

N0229

N0230

N0231

N0232

N0233

N0234

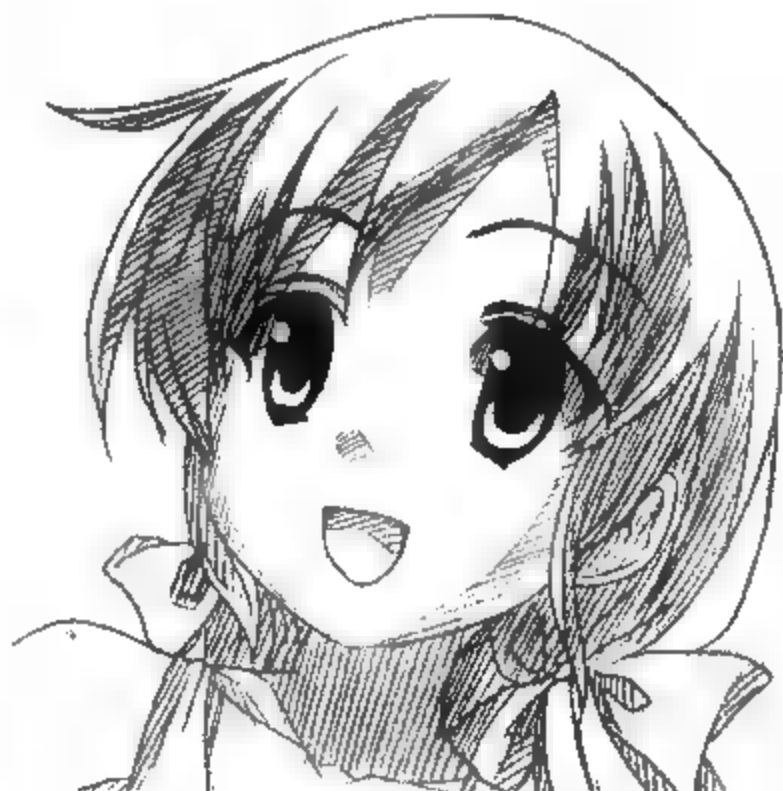
N0235

N0236

N0237

N0238

N0239

N0240

N0241 N0242

N0243 N0244

N0245 N0246

N0247

N0248

N0249

N0250

N0251

N0252

N0253

N0254

N0255

N0256

N0257

N0258

美少女

Beautiful girl

本章简介

页数/Page：051～112

范例作品编号：N0259－N0478

内容要点：美少女是漫画中最为常见的人物形象，也是漫画作品中的主体。漫画中美少女给人以唯美感，形体的线条非常的细腻。美少女的服装、表情、动作以及神态对整部作品来说都是至关重要的。

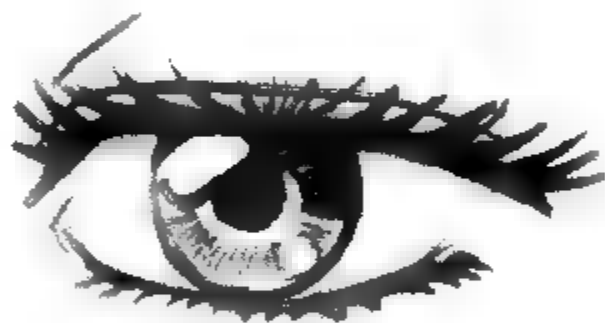
头发的绘制要领

头部轮廓线

发际线：它是面部与发根间的界线。

头部轮廓线和发际线包围的虚线区域就是（头部正面）生长头发的区域。

绘制头发时，要注意头发的厚度以及头发的生长方向，蓬松的头发看起来会更加具有立体感。

眼睛的绘制要领

写实型

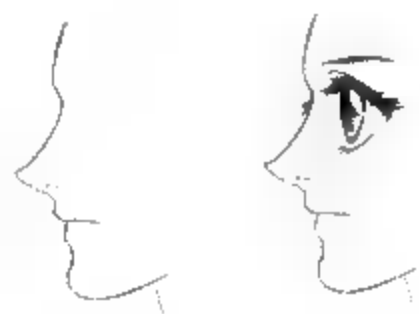
写实类型的眼睛比较接近于真实眼睛的结构。

特点：上眼睑比较粗重，睫毛浓密，内外眼角可以省略不画，适当扩大高光的范围。

夸张型

夸张类型的眼睛是基于真实眼睛的结构进行的较大的变形。

特点：眼睛纵长，黑眼珠扩大，瞳孔变形成长圆形，上眼睑很粗重，省略内外眼角，并简化下眼睑（也可以不画），高光比较复杂。

鼻子的绘制要领

直挺的鼻梁，较尖翘的鼻头，是成熟美少女的标志。

较平直的鼻梁，■圆的鼻头，常用来表现可爱、活泼的美少女。

大大的额头，略塌陷的鼻梁，稍稍上翘的鼻头，表现出了儿童般的稚嫩与天真。

绘制侧脸时，鼻子是最为突出的，是刻画的重点。它可以体现出美少女的年龄（一般年龄越小鼻梁越短）以及性格特点。

嘴巴的绘制要领

写实型

写实类型的嘴比较接近于真实嘴部的结构，嘴角、嘴唇等基本结构、位置关系表达得比较清楚。适当的阴影可以很好地增加嘴部的立体感。

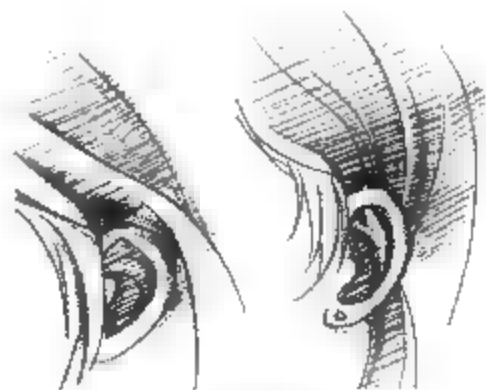
省略上唇的轮廓线，用人中表明上唇的位置，重点刻画上嘴唇与下嘴唇的接触面和下嘴唇的外轮廓。

清楚地描绘上、下唇形，用一根线表明上嘴唇与下嘴唇的接触面，省略唇线。

夸张型

夸张类型的嘴被简化，造型比较简单，往往只是使用比较简单的线条勾勒出嘴部的基本轮廓表明其位置、形态。

耳朵的绘制要领

耳朵在动漫形象里不作为重点出现，它常常被简化，因需要不同而进行取舍。耳朵的基本画法如下图所示。

写实类型的耳朵比较接近于真实耳朵的结构，耳轮、耳垂等基本等结构、位置关系表达得比较清楚。适当的绘制些阴影可以很好地增加耳朵的立体感。

夸张类型的耳朵被简化，造型比较简单，往往只是使用比较简单的线条勾勒出耳朵的基本轮廓，表明其位置。

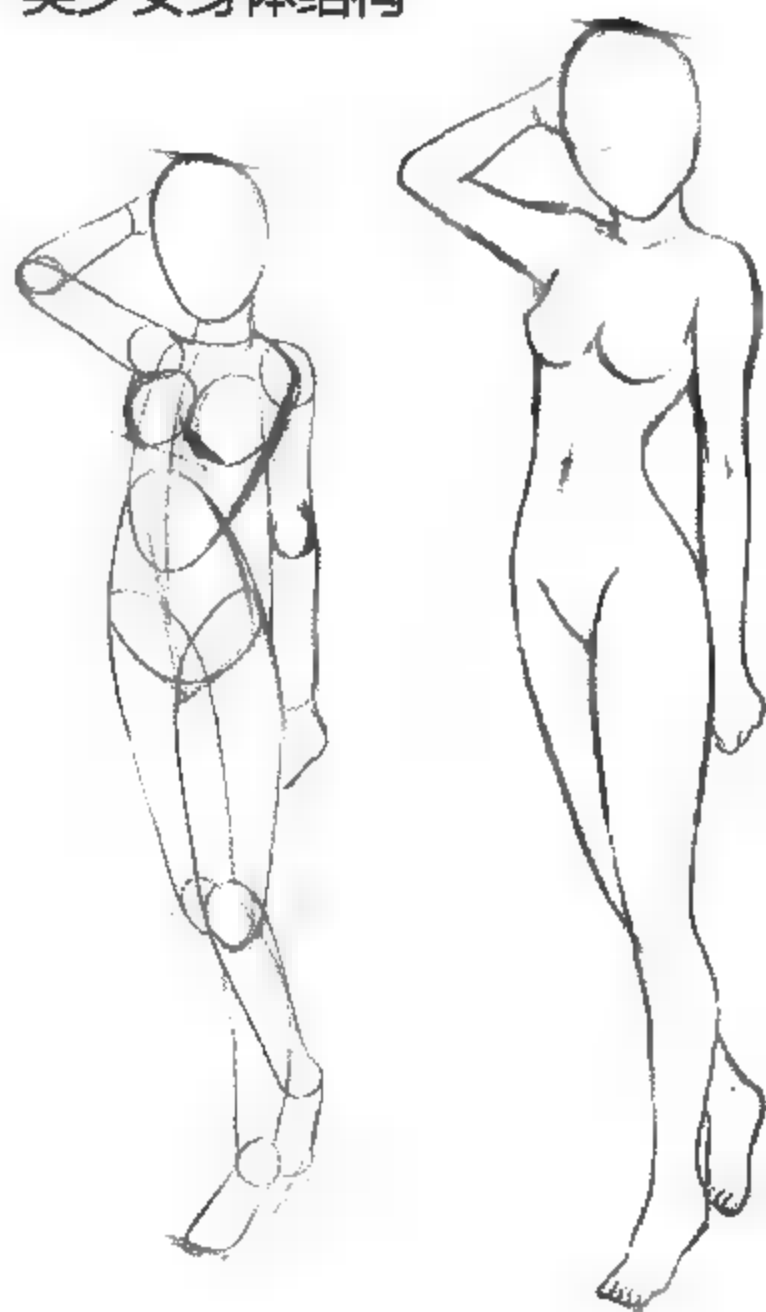
表情的绘制要领

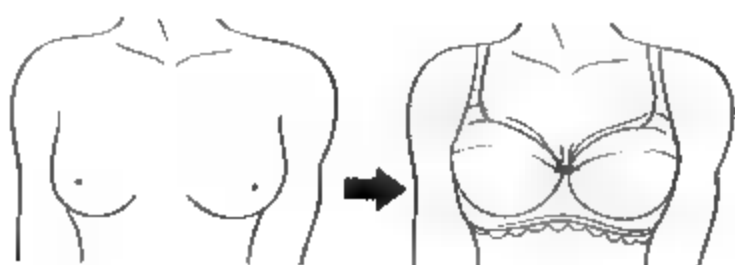
根据人物个性和剧情的不同，高兴的种类也有很多种。高兴时的嘴巴张大，眉毛会自然地上扬，眼神中充满了快乐的光芒，喜悦的表情给人快乐、高兴的感觉。

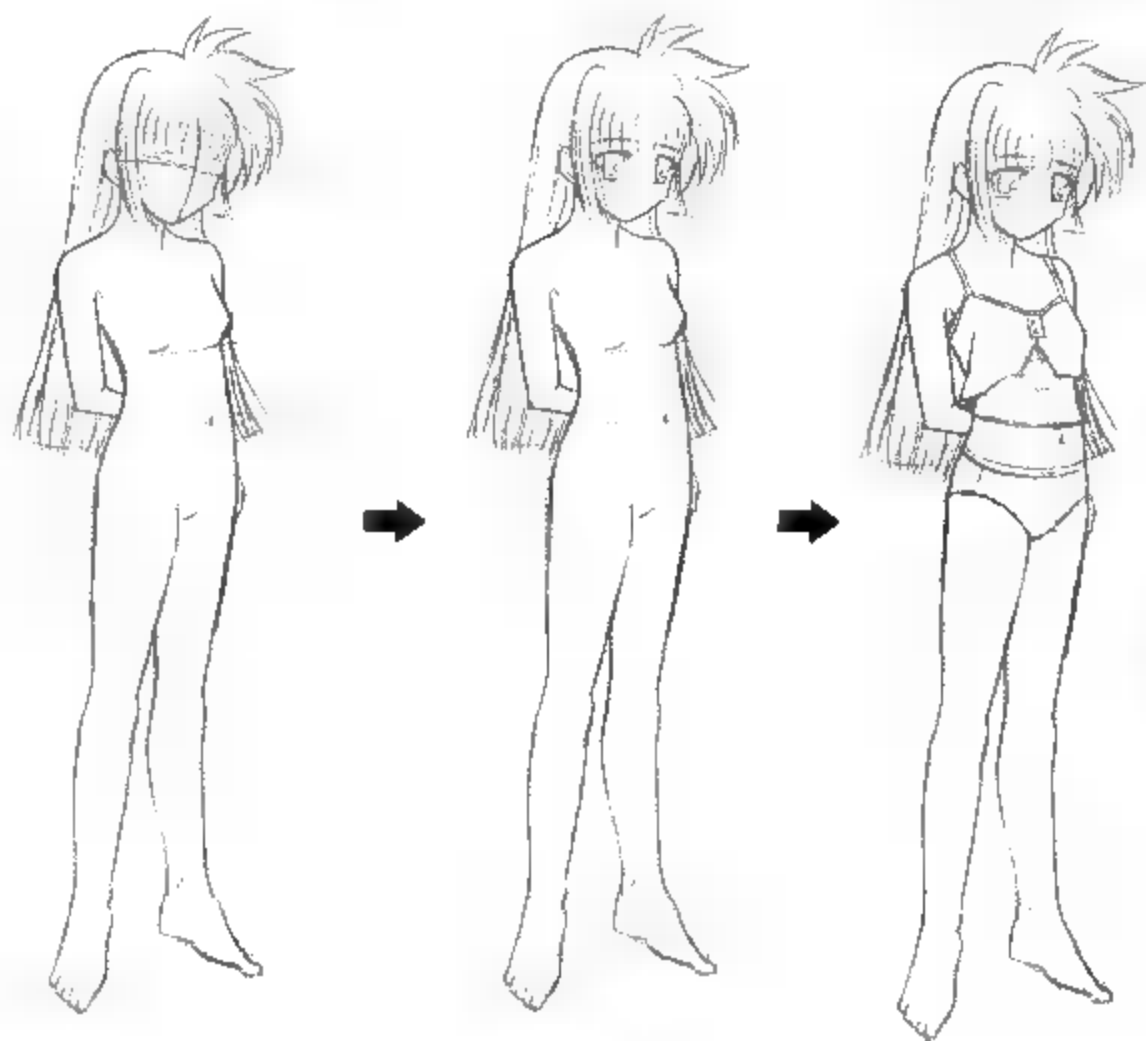
表情愤怒最鲜明的特点就是双眉紧锁并往上翘、瞪大双眼，眼睛和眉毛距离较近。嘴巴会大吼大叫或嘴角向下撇。

当美少女哭泣时，泪水会自然的从眼睛中溢出。泪水是沿着面颊滑落的，绘制时要沿着面颊的曲面绘制出泪水流下的痕迹、路径。

眉毛高高挑起，瞪大圆圆的双眼是惊讶表情最鲜明的特点。

美少女身体结构

和男性相比，女性全身脂肪较多，肌肉也相对柔软，绘制时要注意体现柔软感。

穿上内衣后胸部向内侧靠拢。

胸部是美少女独有的“魅力”，它最能够展示女性的魅力，绘制胸部时要强调其浑圆和立体感。

美少女绘制实例

绘制美少女时除了要把握好人物动态和形体的美感外，还要特别注意对线条细腻、流畅的控制。

N0259

N0260

N0261

N0262

N0263

N0264

N0265

N0267

N0266

N0268

N0269

N0270
N0271
N0273
N0272

N0274

N0275

N0276

N0277

N0279-281

N0278

N0282

N0283

N0284

N0285

N0286-287

N0289
N0288
N0290
N0291

N0292

N0293

N0294

N0295-296

N0297
N0298
N0299
N0300
N0301

N0302

N0303

N0304

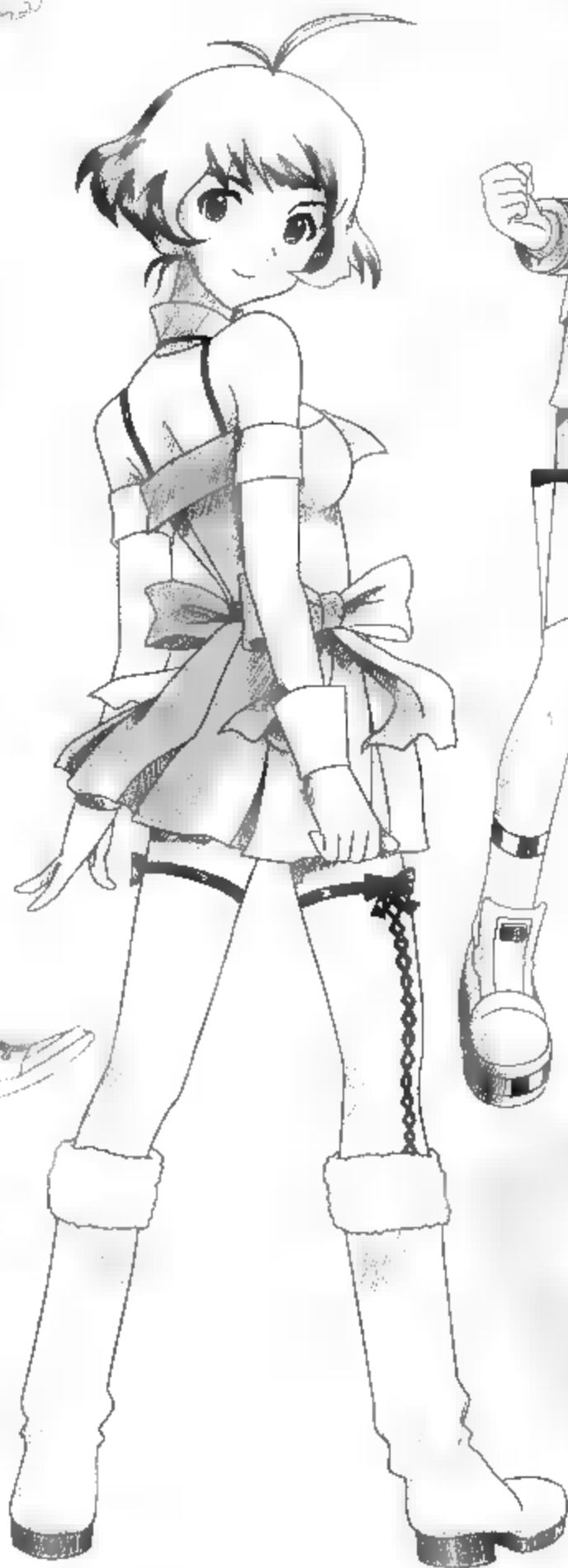
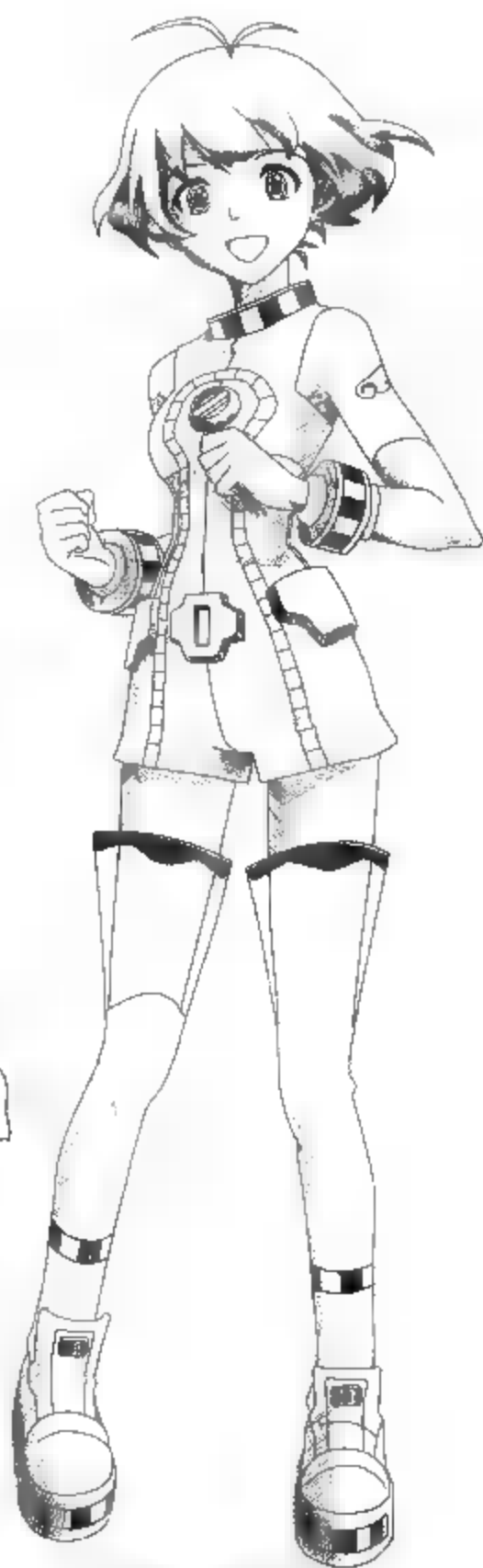
N0305-306

N0307

N0308

N0309
N0310-311
N0312
N0313

N0314
N0315
N0316

N0317
N0318
N0319

N0320

N0321

N0322

N0323

N0324

N0325

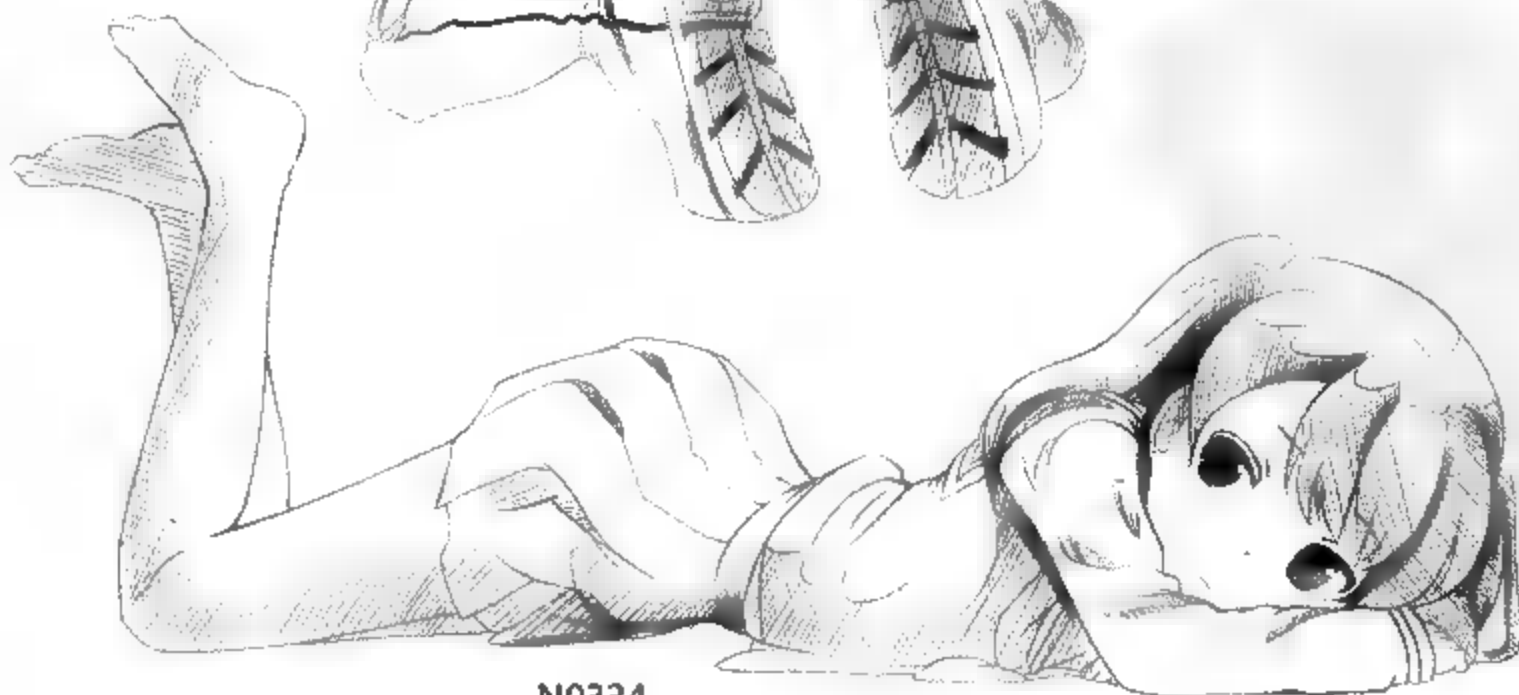
N0326

N0327

N0328

N0329

N0330

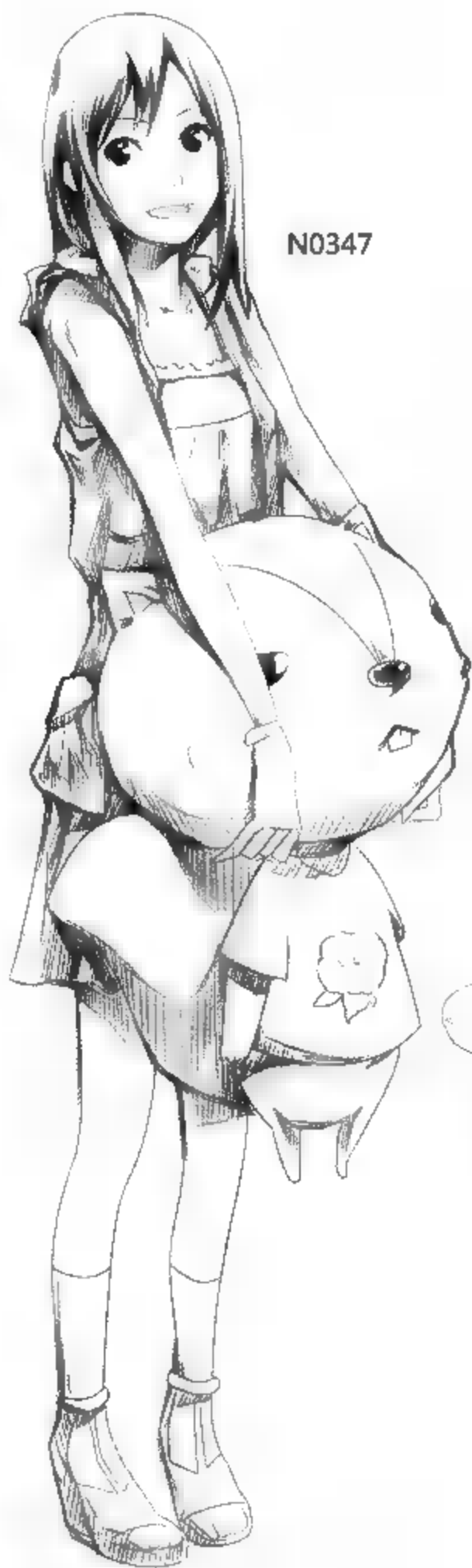
N0331
N0332
N0333
N0334

N0336
N0337
N0335

N0338
N0339
N0340
N0341
N0342

N0343

N0344

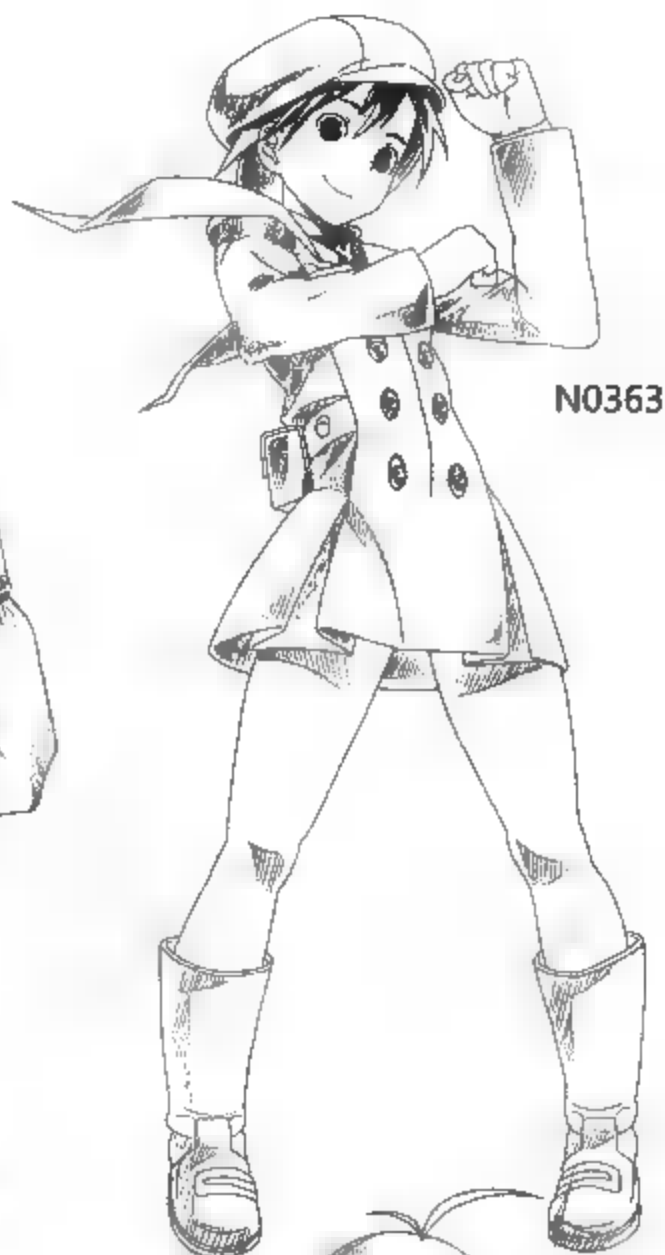
N0345

N0346

N0347
N0348
N0349
N0350

N0351
N0352
N0353

N0354
N0355
N0356
N0357-358

N0359
N0360
N0361

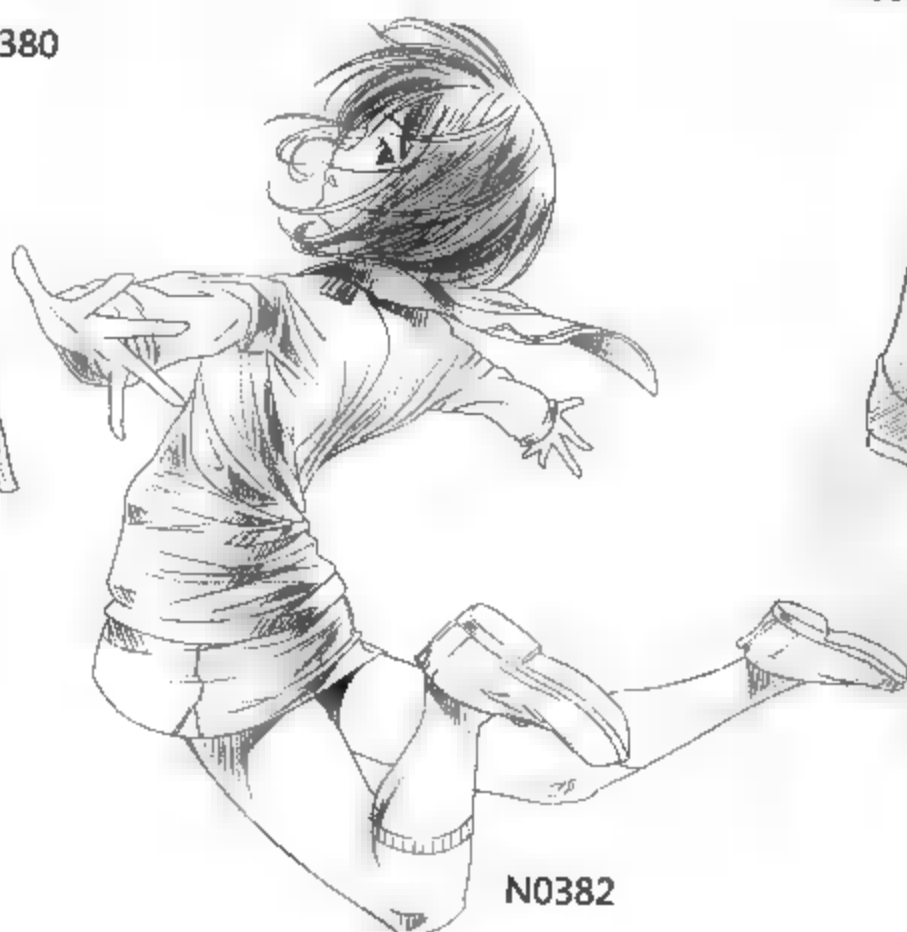
N0363
N0362
N0364

N0365

N0366

N0367

N0368
N0369
N0370

N0371
N0372
N0373
N0374

N0375
N0376
N0377
N0378

N0379
N0380
N0381
N0382

N0383
N0384
N0385

N0386
N0387
N0389
N0388

N0390
N0391
N0392
N0393

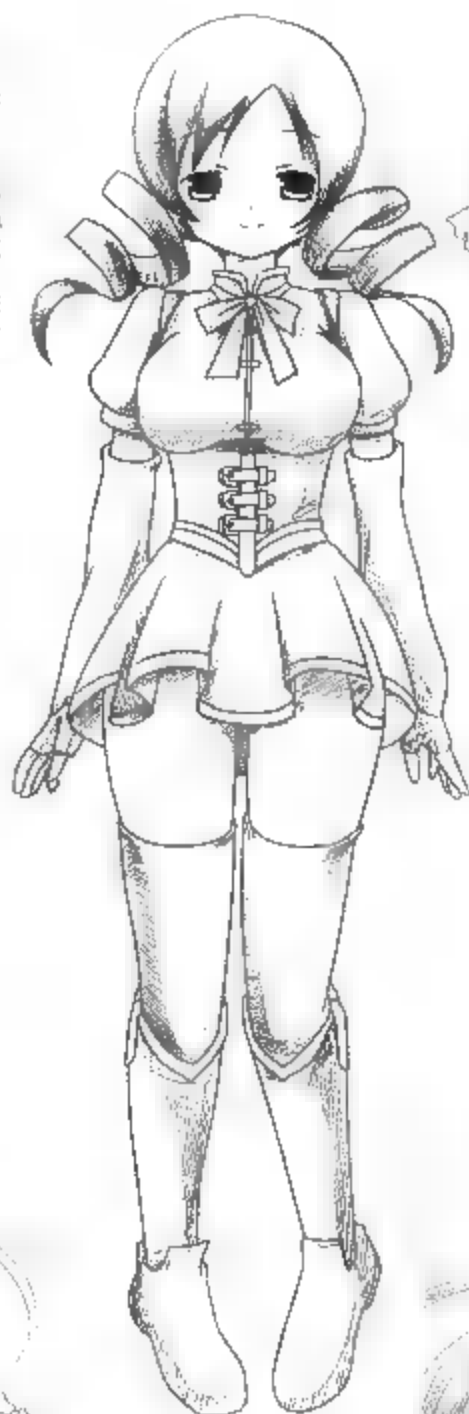
N0394

N0395

N0396

N0397

N0398

N0399

N0400

N0401

N0402

N0403
N0404
N0405
N0406

N0407

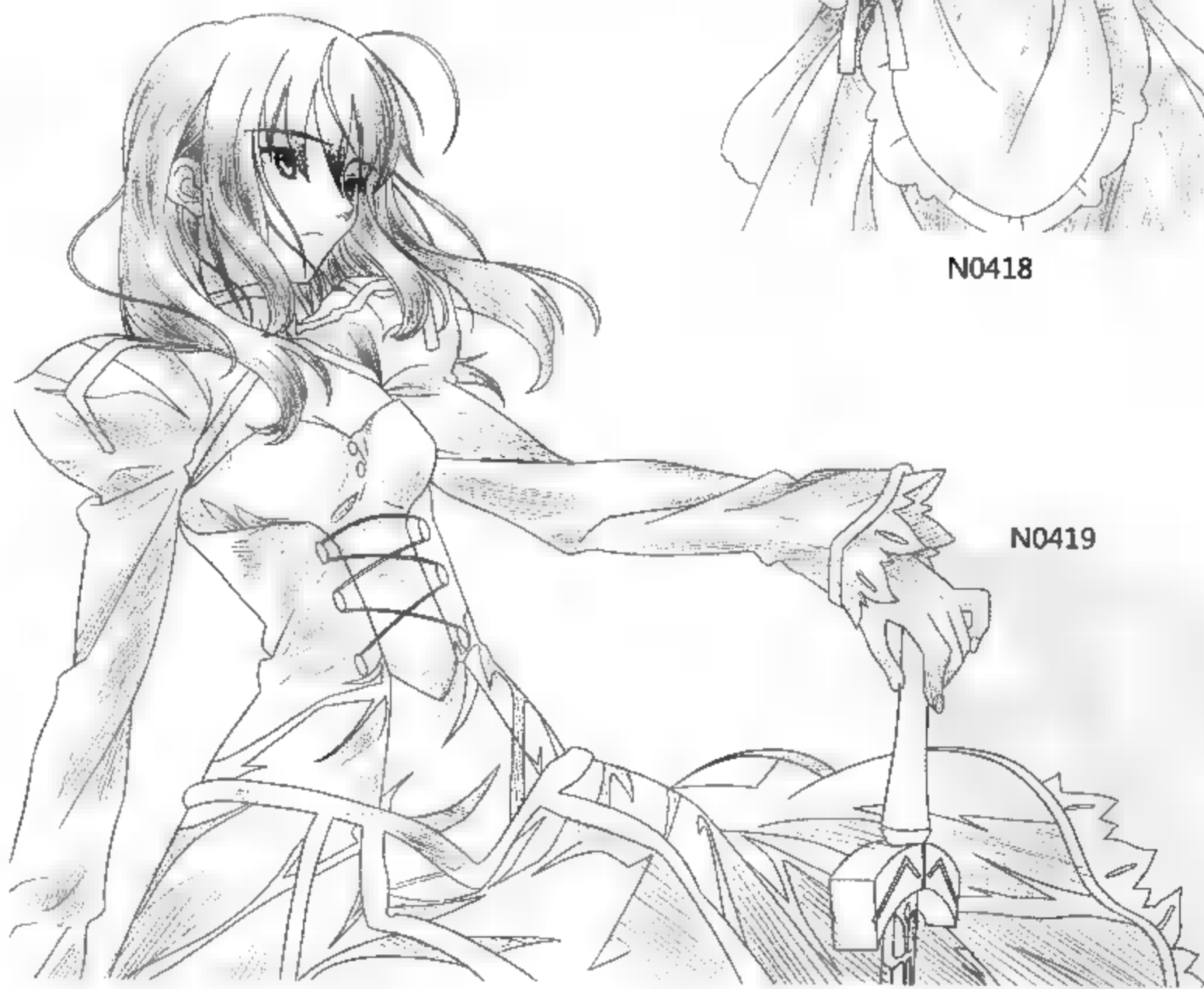
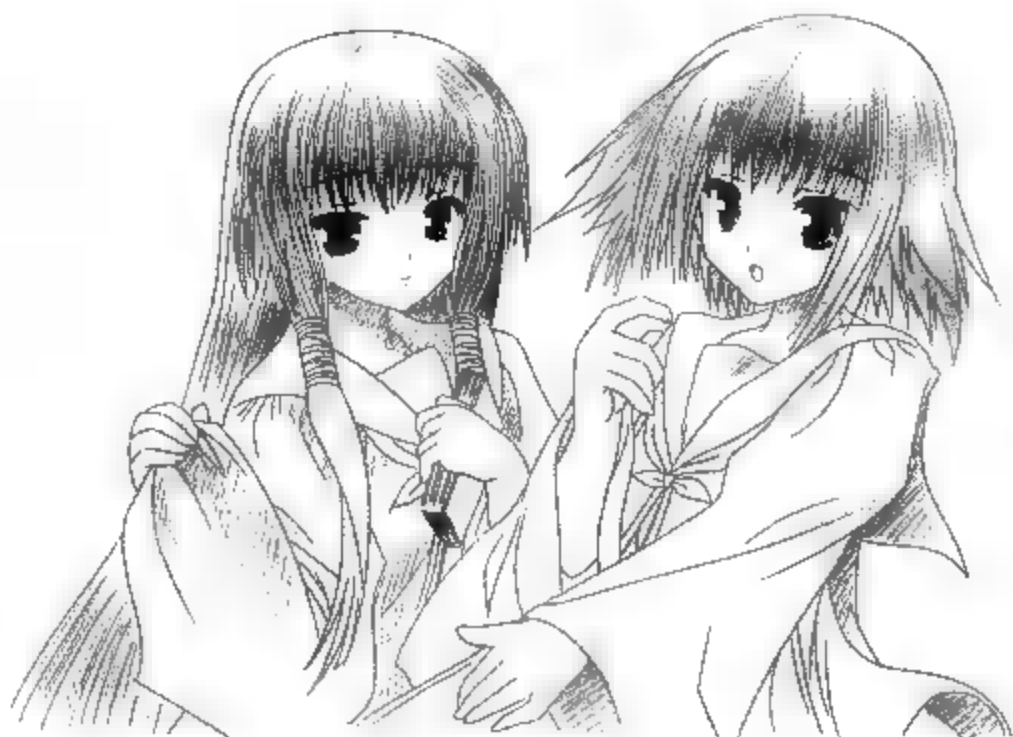
N0408

N0409

N0410

N0411
N0412
N0413
N0414
N0415
N0416

N0417

N0418

N0419

N0420-421

N0422

N0423

N0424

N0425

N0426

N0427

N0428

N0429
N0430
N0431
N0432

N0433
N0434
N0435
N0436

N0437

N0438

N0439

N0440

N0442

N0441

N0444

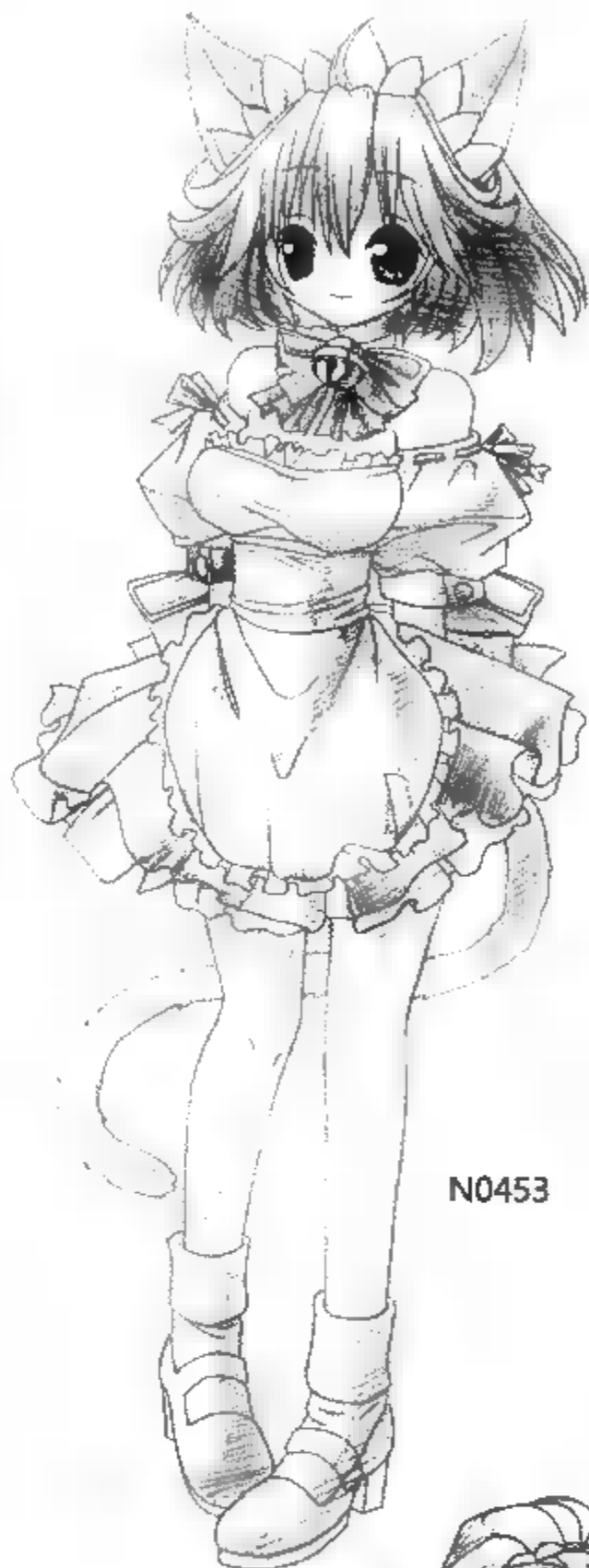
N0443

N0445

N0446

N0447

N0448-449

N0451
N0450
N0452

N0453

N0454

N0455

N0456

N0457

N0458

N0459

N0460

N0461

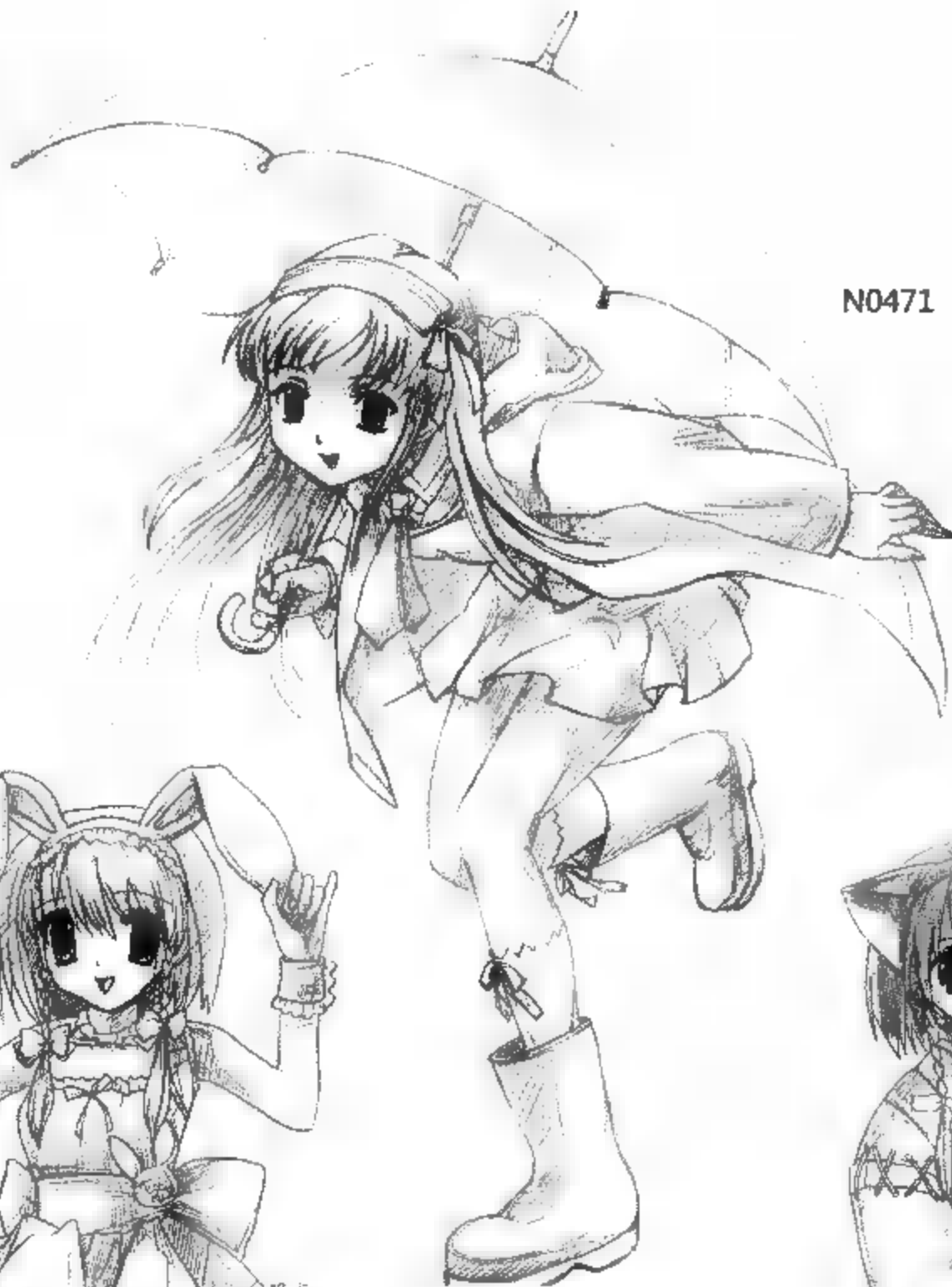
N0462

N0463

N0464

N0465

N0466

N0467
N0468
N0469
N0470

N0471
N0472
N0473

N0474

N0475-0476

N0477-0478

美少男

Handsome boy

本章简介

页数/Page：113～150

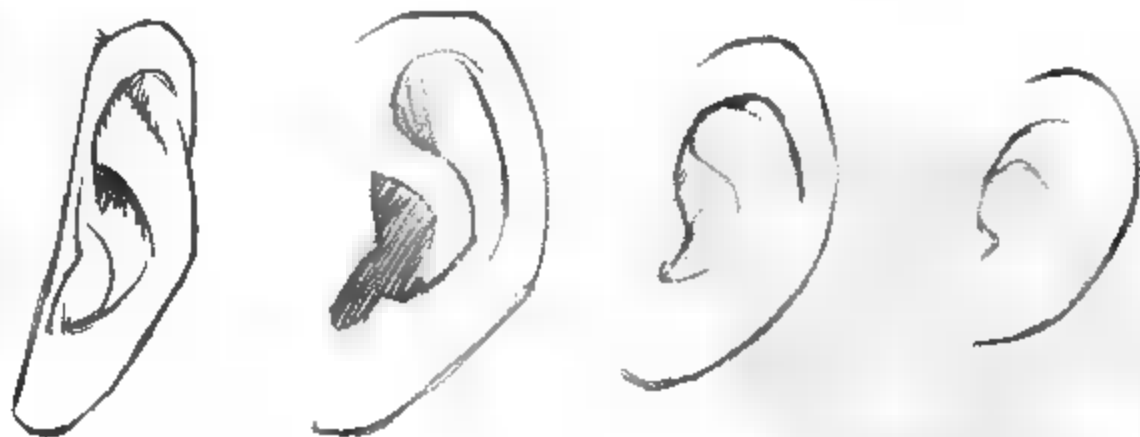
范例作品编号：N0479~N0638

内容要点：动漫故事中的美少男，人物角色往往外貌出众，个性鲜明，这样的角色才容易得到读者的认可。在动漫作品中，一个成功的人物造型，能让我们的作品散发出独特的光彩。

美少男面部表现重点

美少男面部五官的搭配是绘制面部的重点，不同的眼睛搭配不同的口鼻，可以表现出不同的气质。

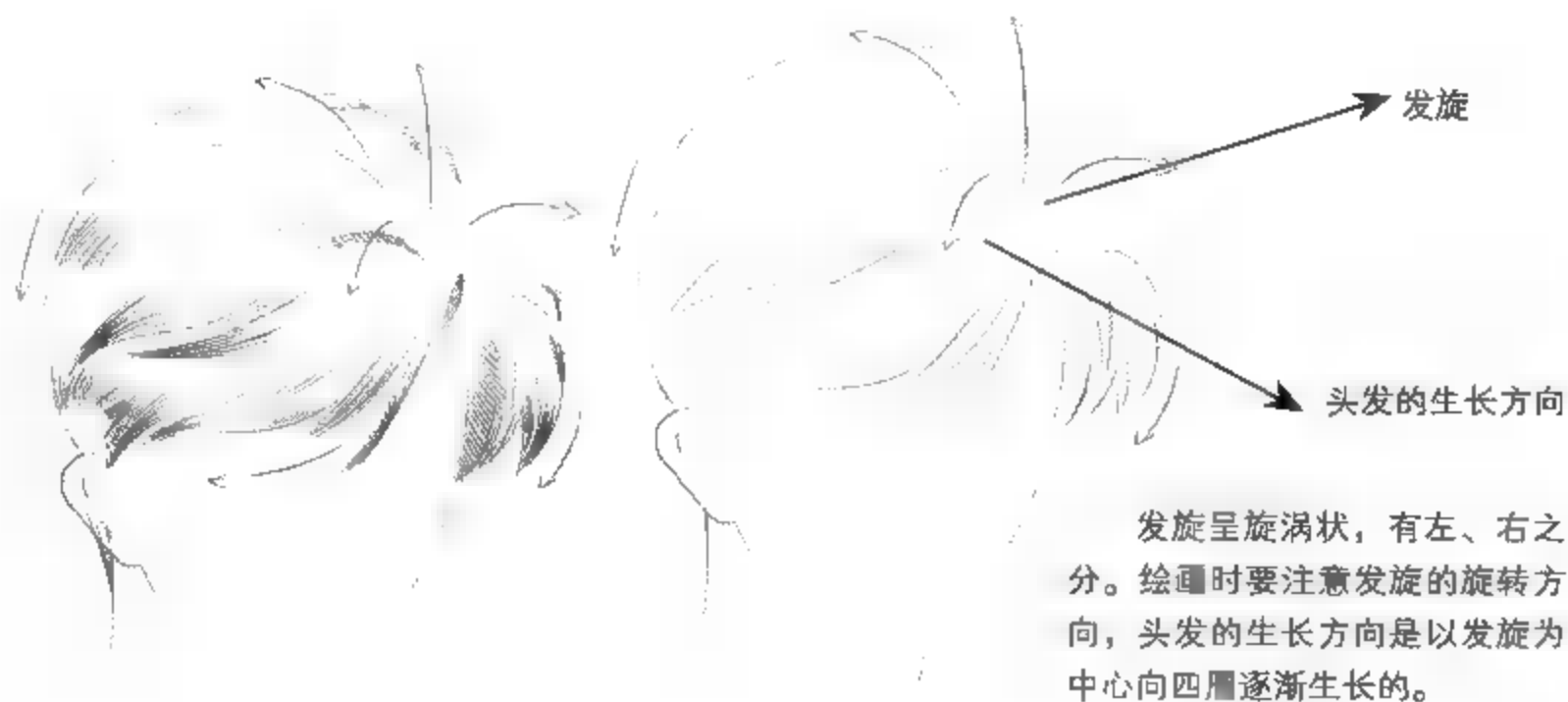
眼睛是“心灵的窗口”，所以眼睛的绘制又是面部绘制的重中之重。透过美少男的眼睛最能够表现出人物角色的性格特征，比如善良、可爱等。

其他的五官虽然没有眼睛的作用重要，但是作为人物面部不可缺少的器官，也会起到重要的作用，它们和眼睛搭配起来，共同构建出美少男英俊的面部特点。

美少男的面部作为整个造型的重点，表现时可以在五官的刻画上多下功夫。

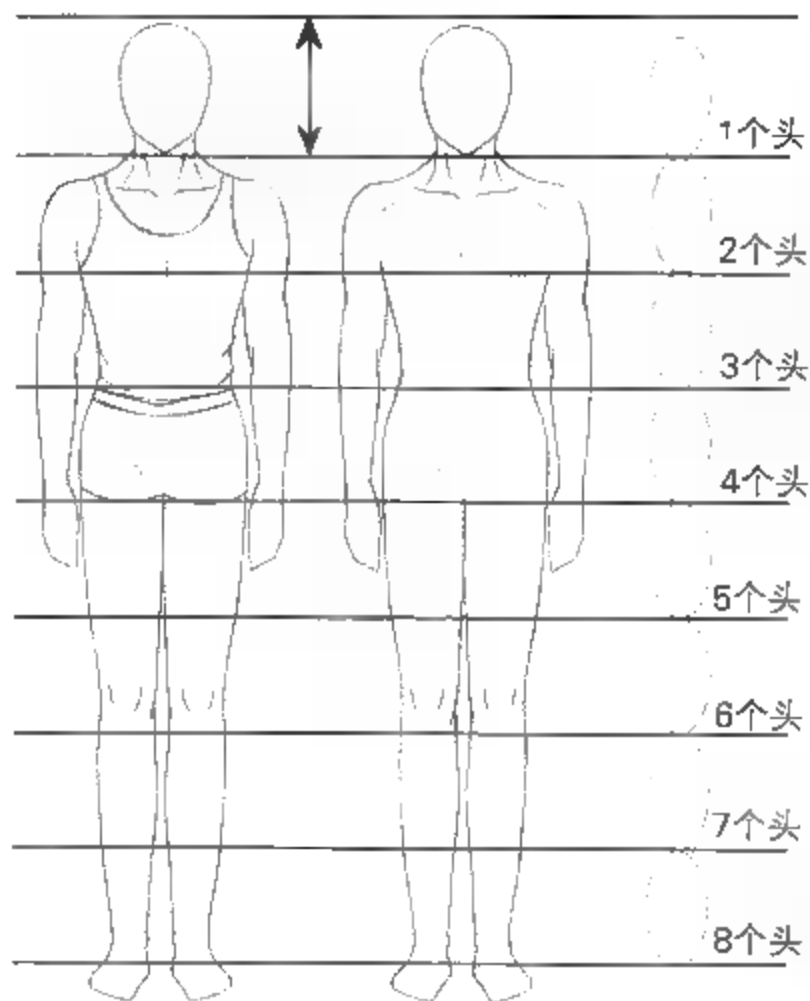
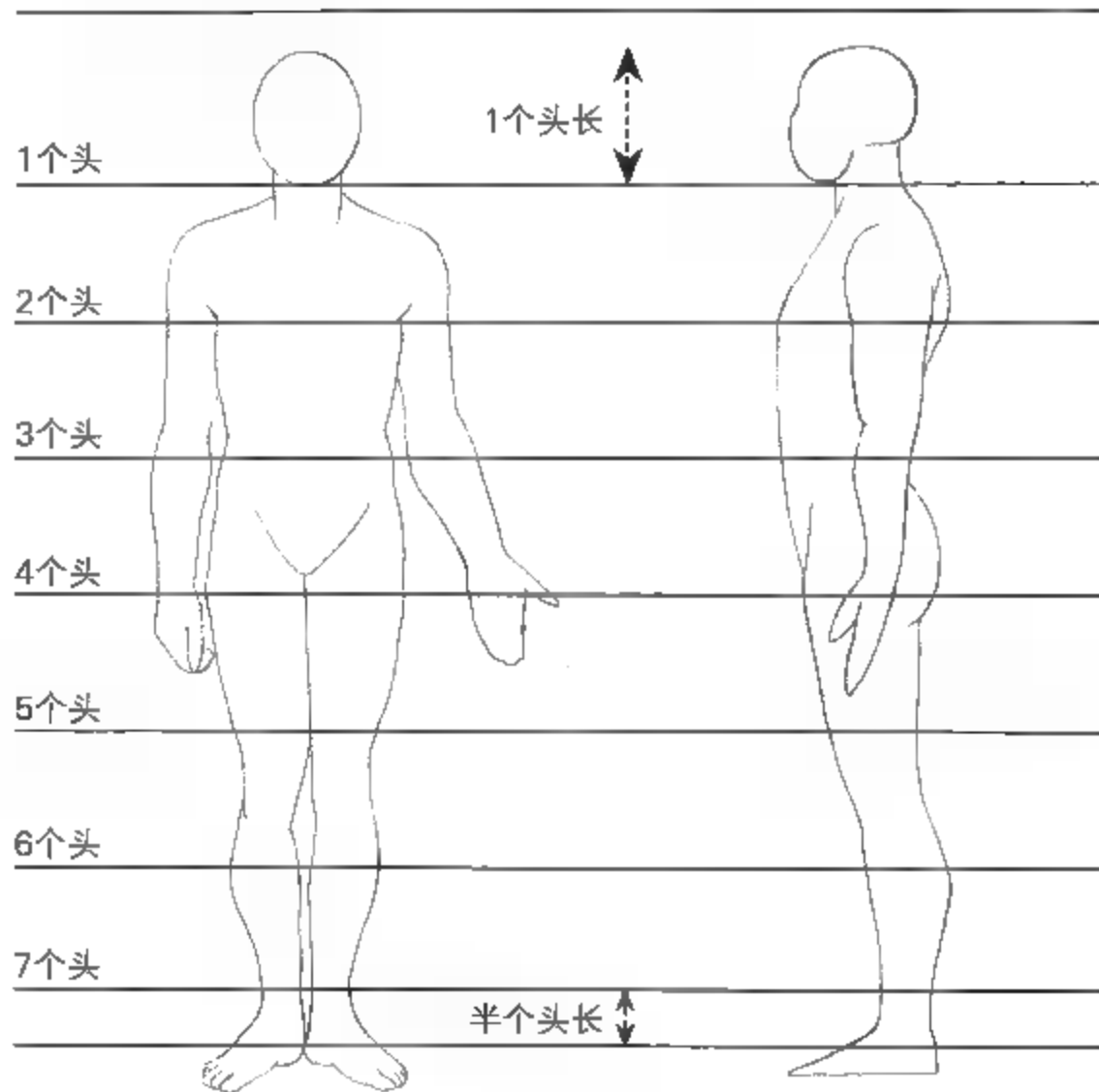
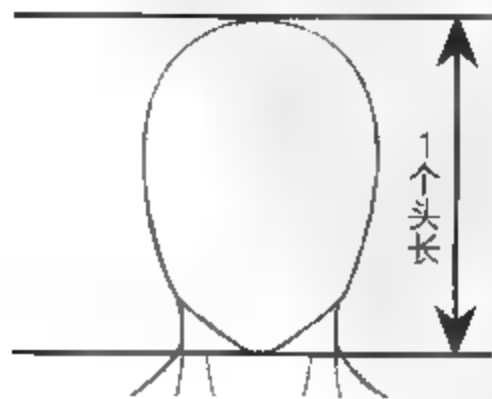
发型其实是体现人物性格的一个重要方面，想要一个人物形象丰满，头发是很重要也是很出彩的，选择适合人物性格的发型，会让人物形象更加饱满，但是头发的表现确实有难度。

一般我们在初学的时候都会先从局部画起，一根根地画头发，逐渐铺开，其实我们还是要根据先整体后局部的规律来画。不管何种发型都是有规律可循的，先从整体入手，然后用线条画出头发大致的走向，再进行细部的刻画。

美少男一般都是以短发、中短发的形象出现在漫画作品中，这里我们主要来学习一下美少男中短发的绘制方法和技巧。

发旋呈旋涡状，有左、右之分。绘画时要注意发旋的旋转方向，头发的生长方向是以发旋为中心向四周逐渐生长的。

短发的发型很重要，无论是简单的几根线条还是蓬松的卷发，在绘画时都要注意头发的生长方向及发旋的表现。

美少男基本身体比例

人体比例是指人体或者人体的各个部分之间的比较。动漫中的人物和现实中的人物比例是不一样的，在绘制动漫人物时可以对其进行适当地夸张表现。下面我们来细致了解一下人体比例。

基本的7.5头身比例的人体，与实际的人体比例是很相近的，这种比例的人体比较容易掌握，是绘制动漫人物的基础。只有掌握了基本的人体比例，才能在此基础上对人体进行变化甚至是夸张。以这种比例绘制的人物体型匀称，平衡感好，适用于大部分的动漫作品。

动漫中8头身身体比例的男性是最常见的。

美少男完美身体比例

脖子不要画得太短，可以适当地表现出颈部的肌肉。

在动漫作品中8头身比例常用来表现个子高挑的人物形象，这种男性体型修长，帅气十足，是比较完美的人物头身比例。

1个头

2个头

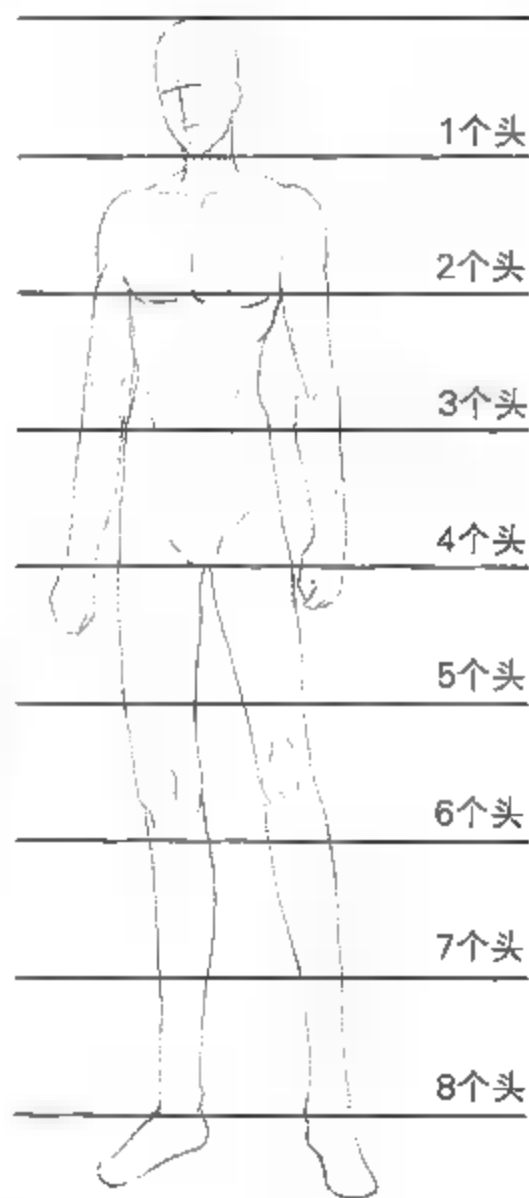
3个头

4个头

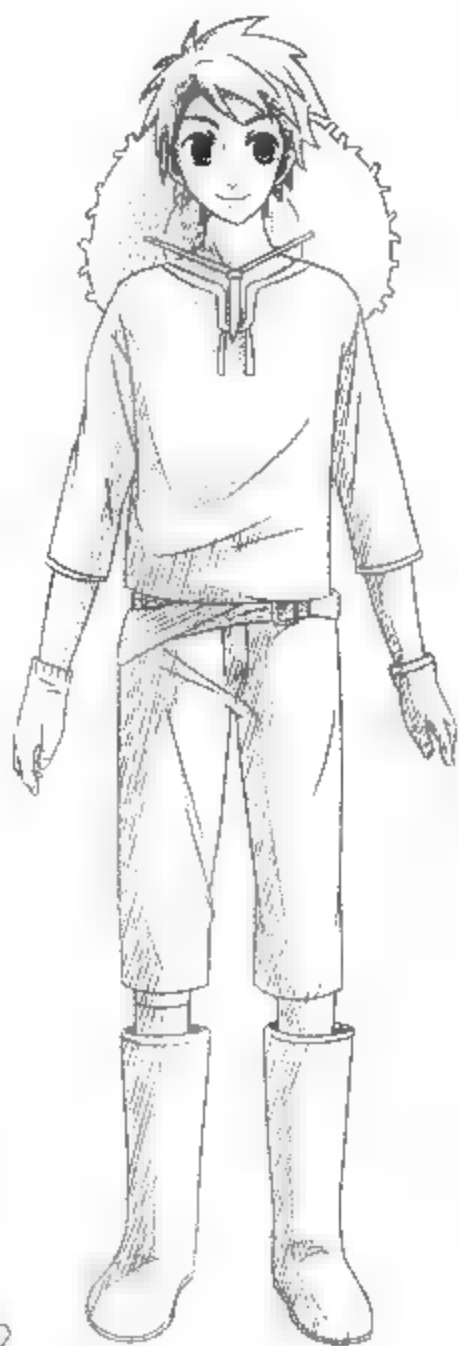
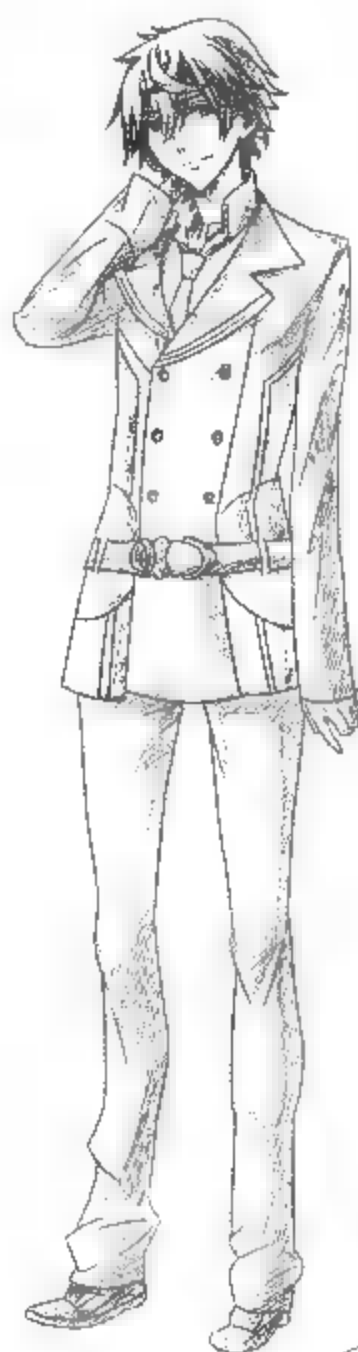
5个头

6个头

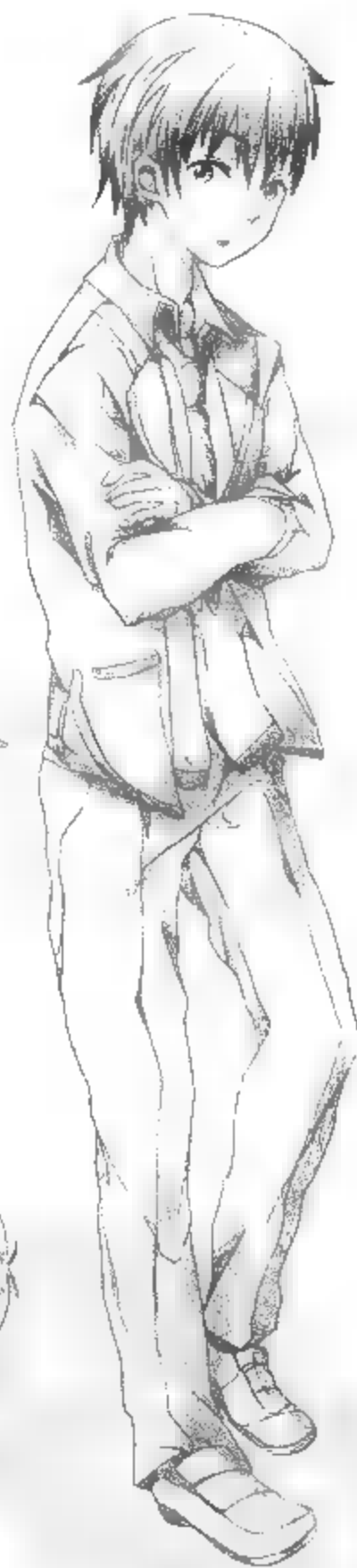
7个头

8个头

背部的位置要从腋下的位置引出，位置的高低还要根据所绘制人体的强壮程度来确定，人体越强壮，背部位置越低。

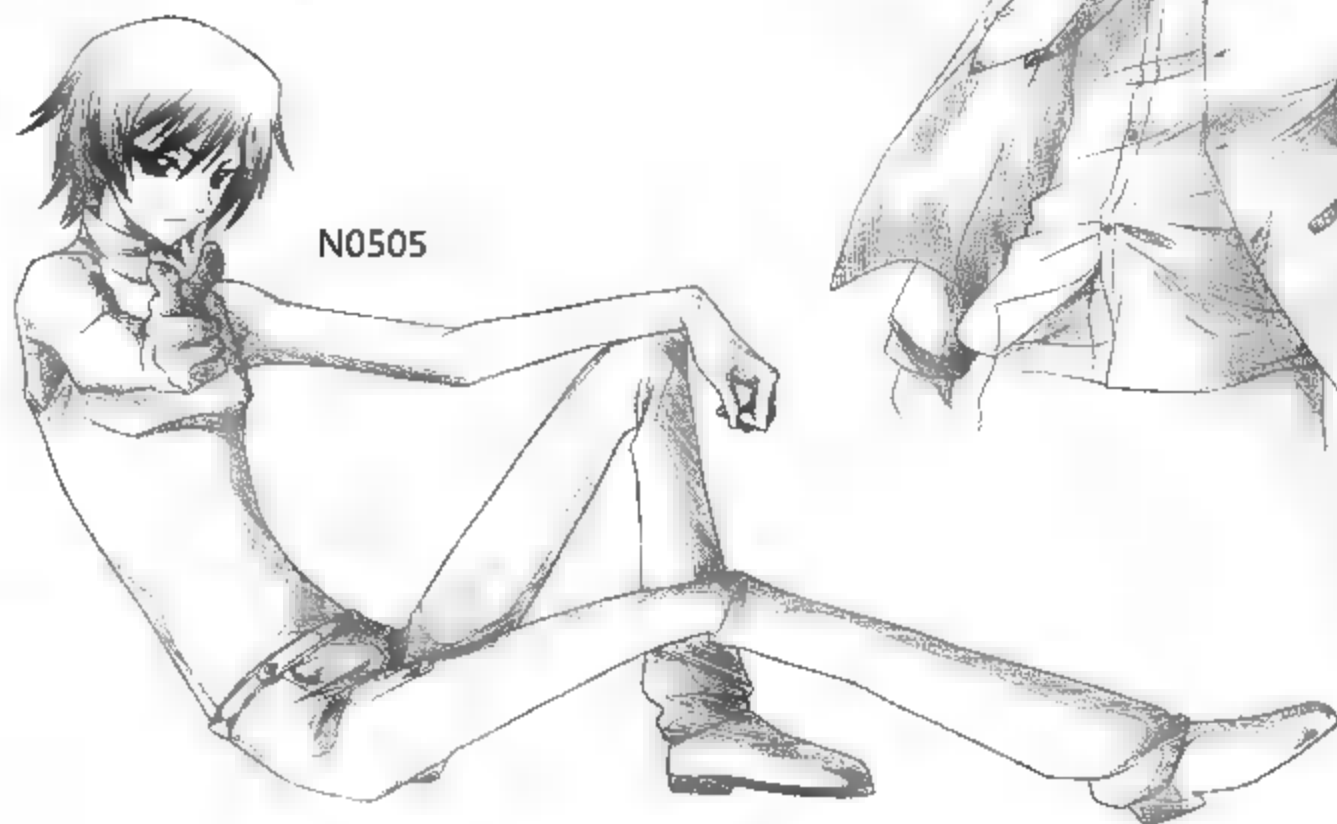
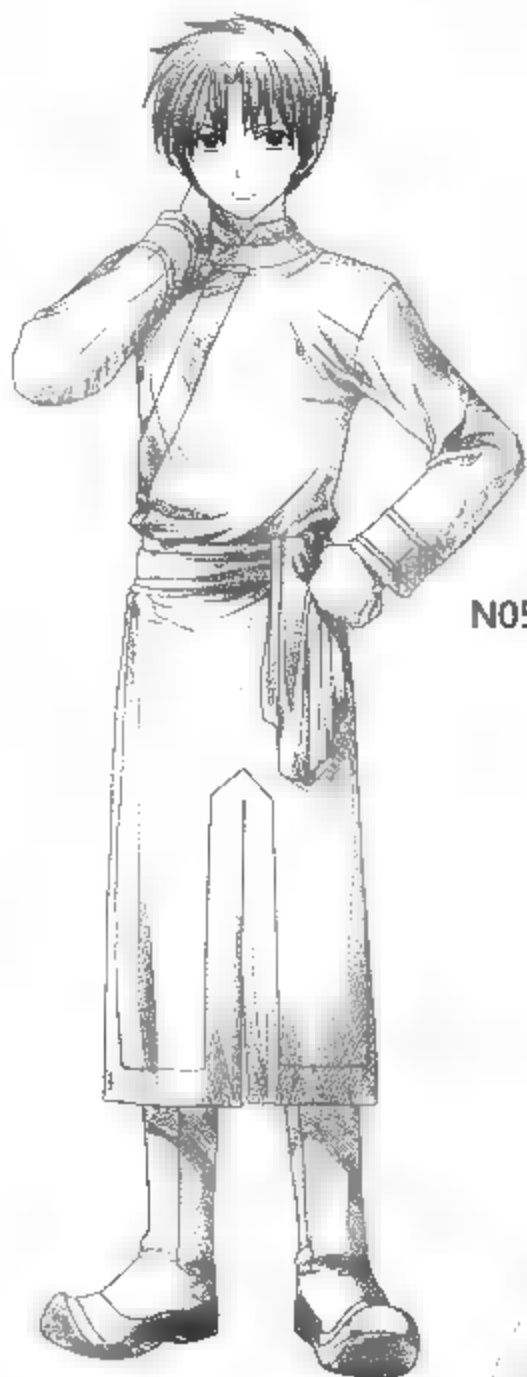
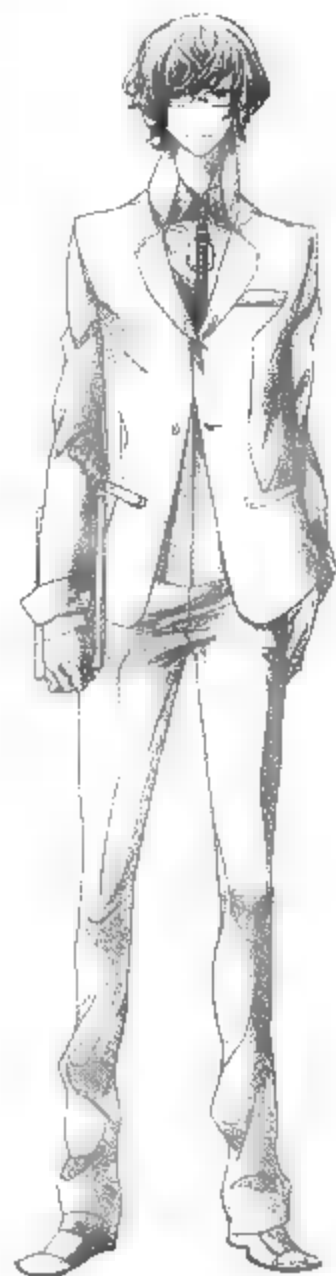
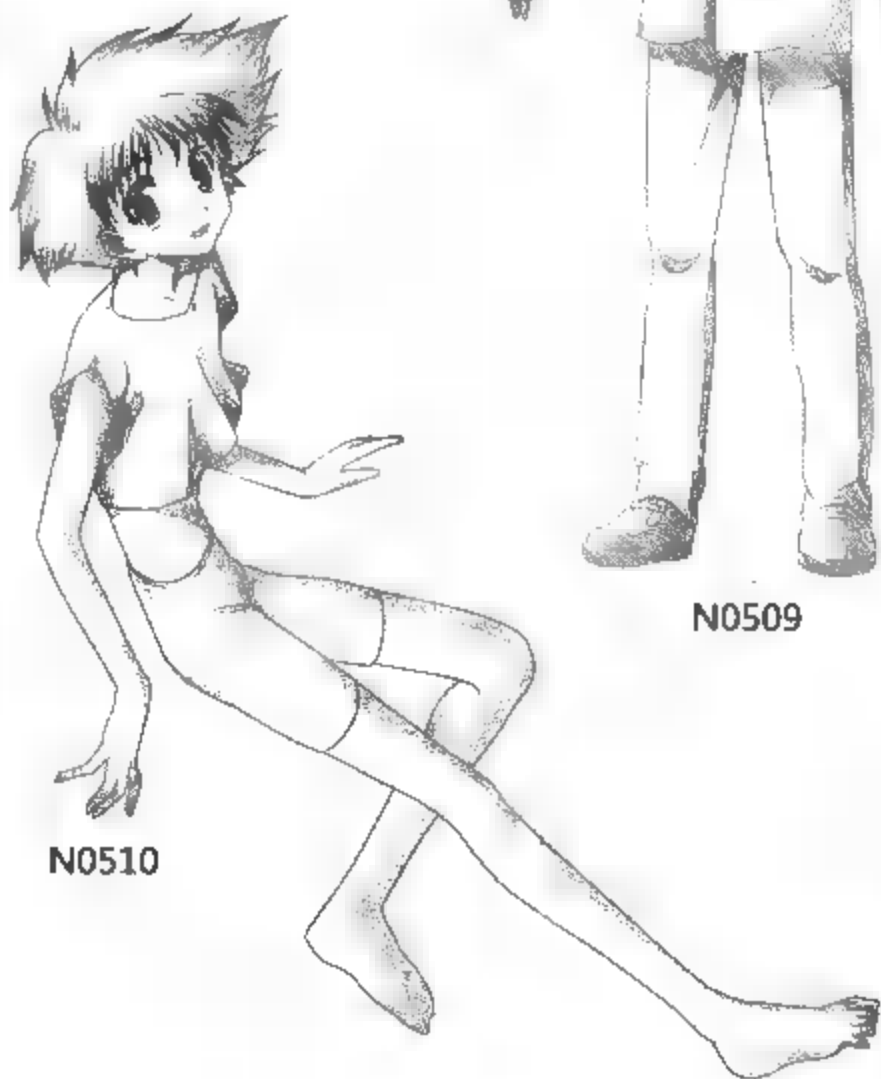
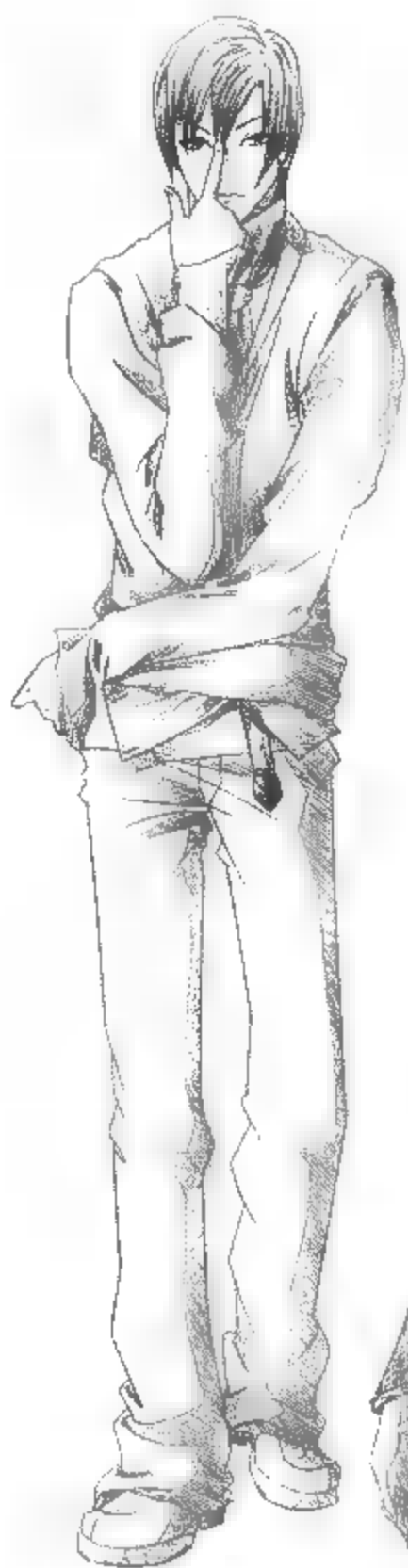
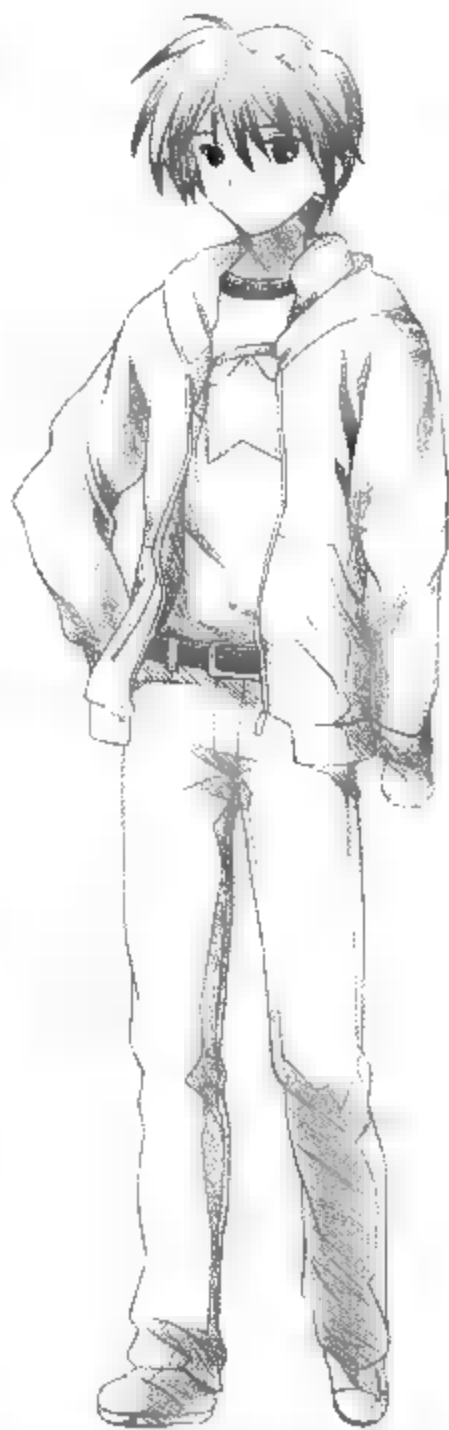
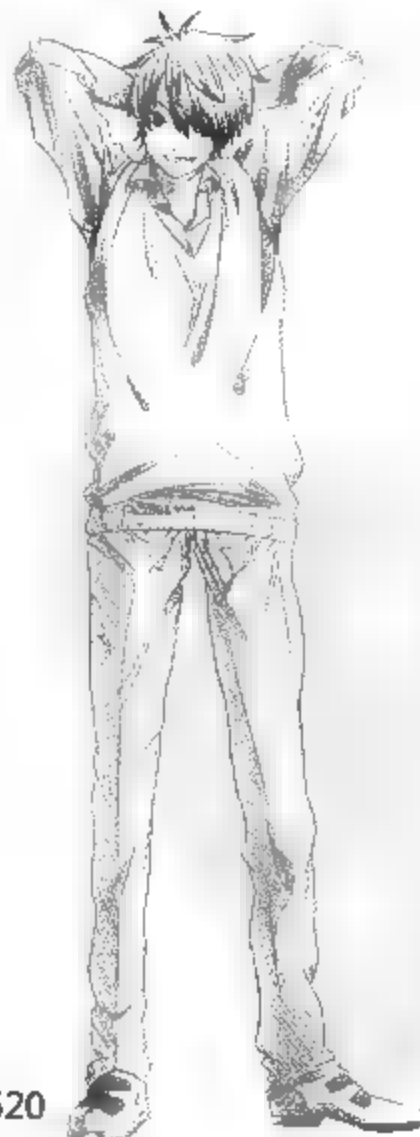
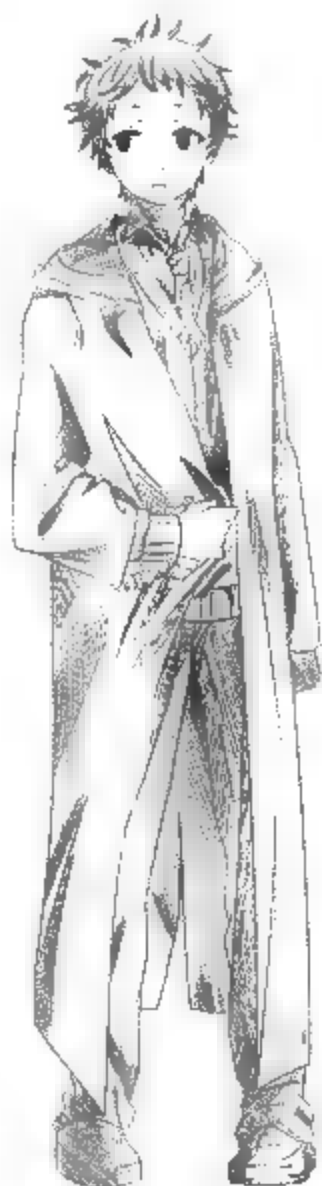
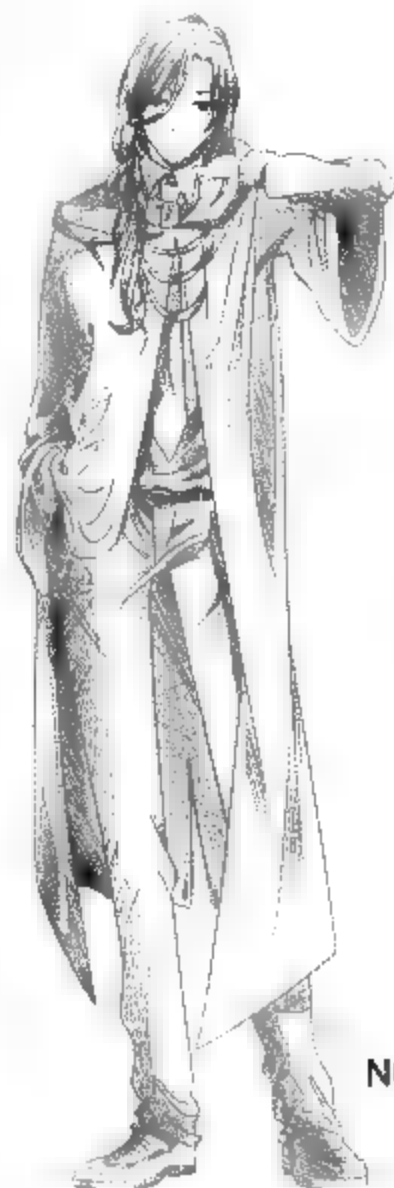
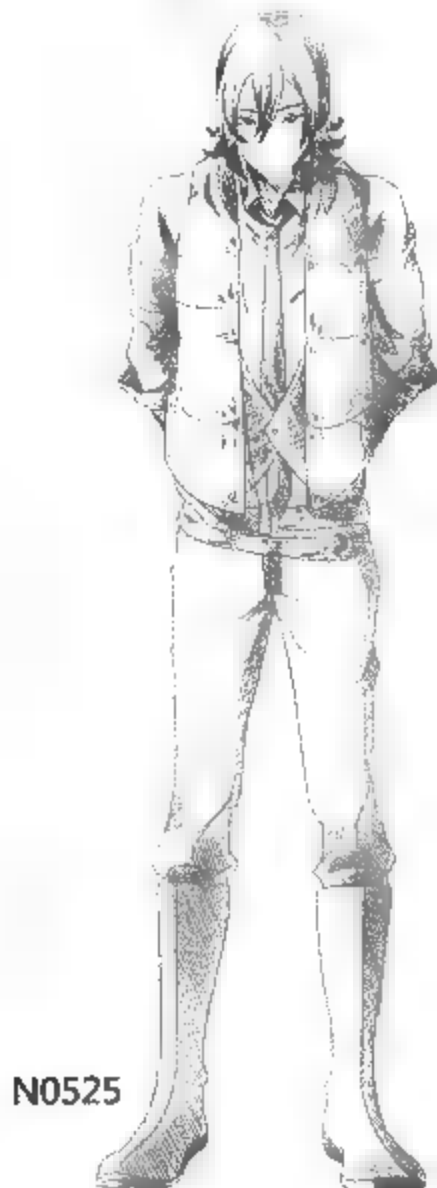
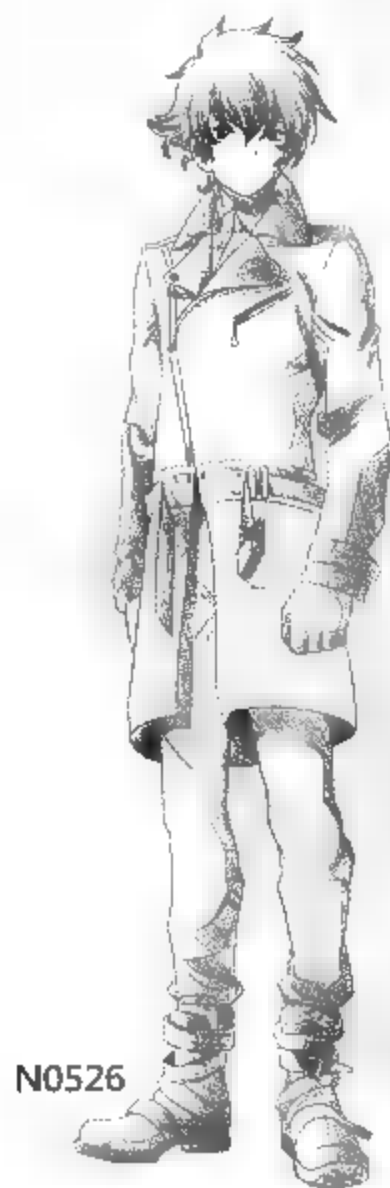
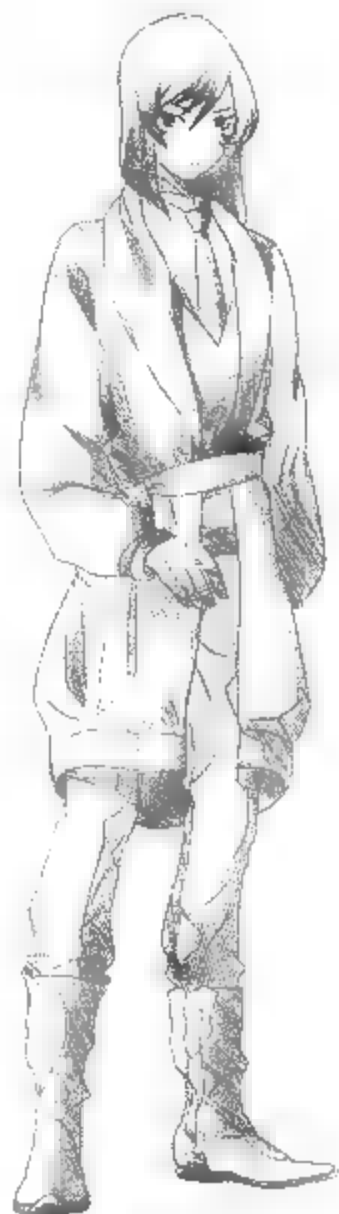
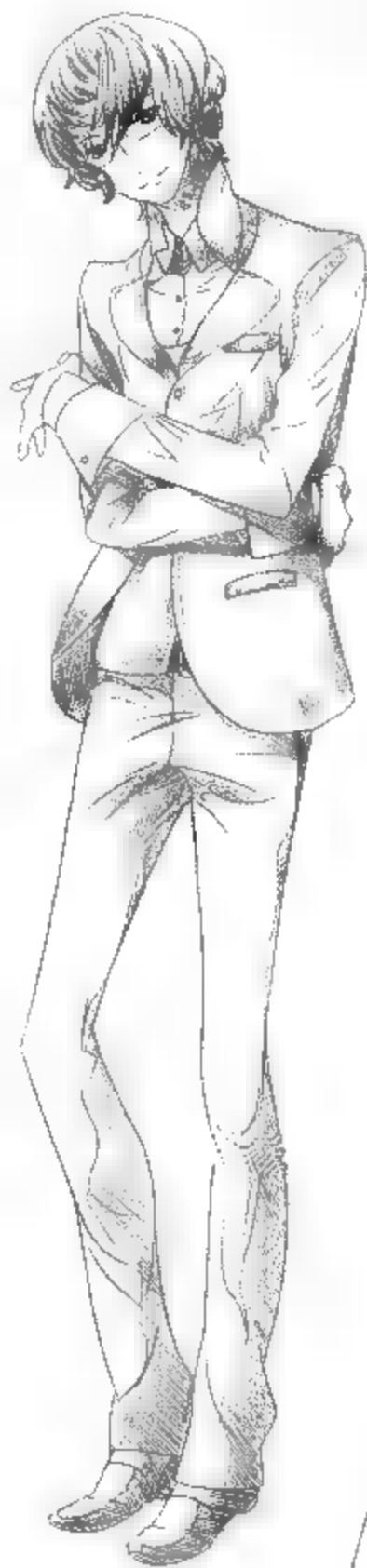
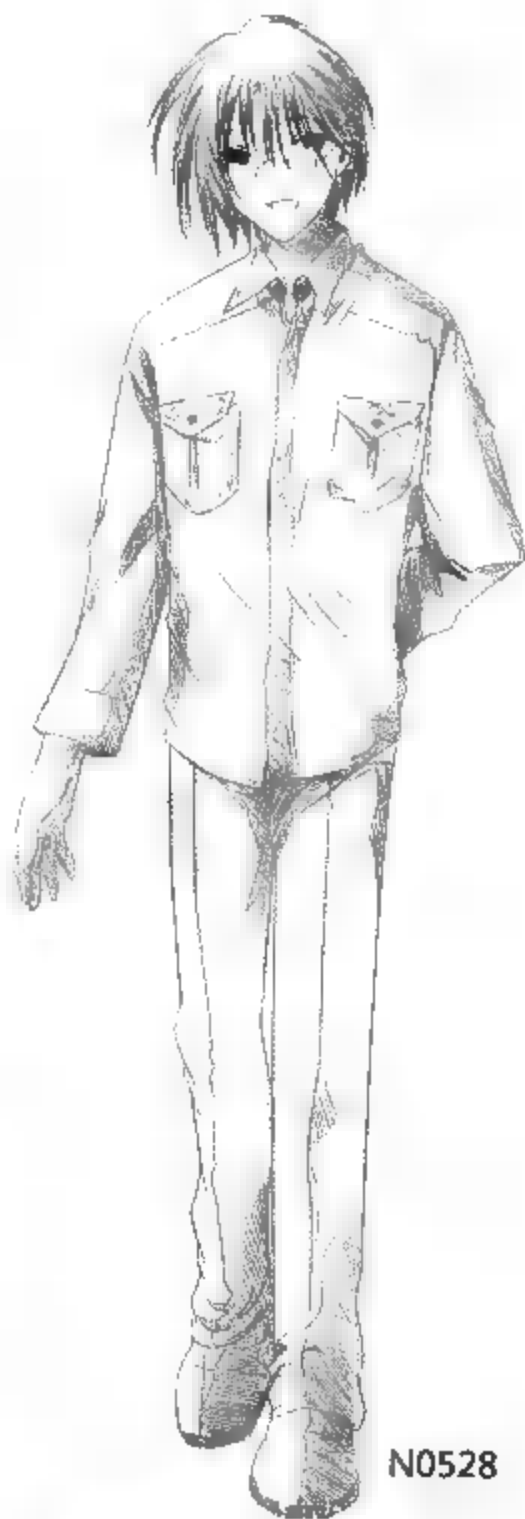
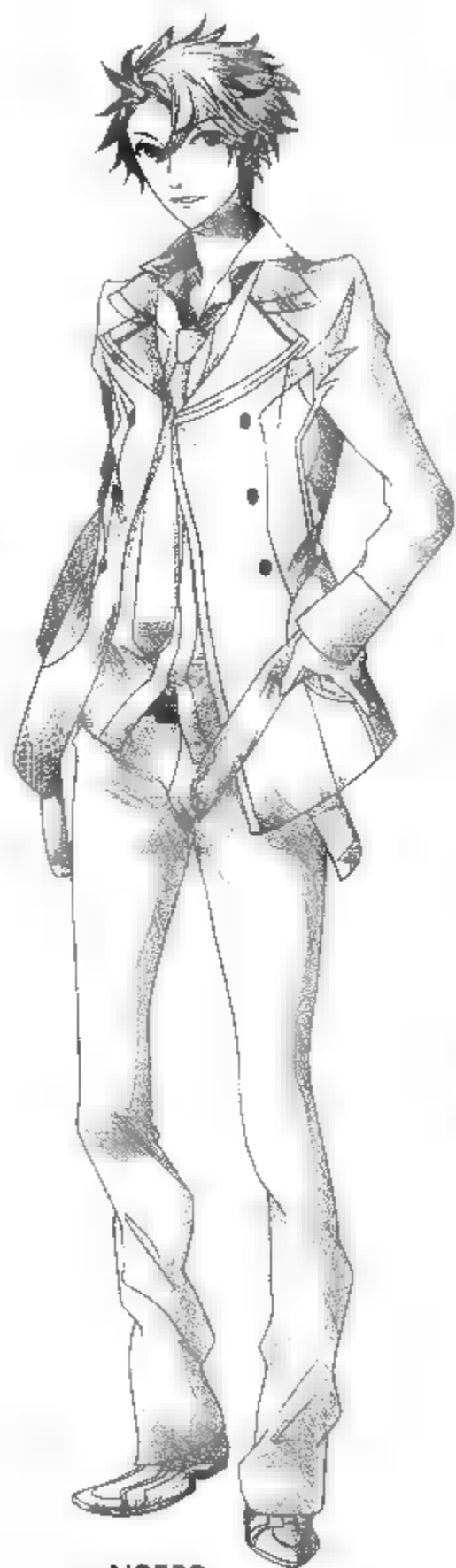
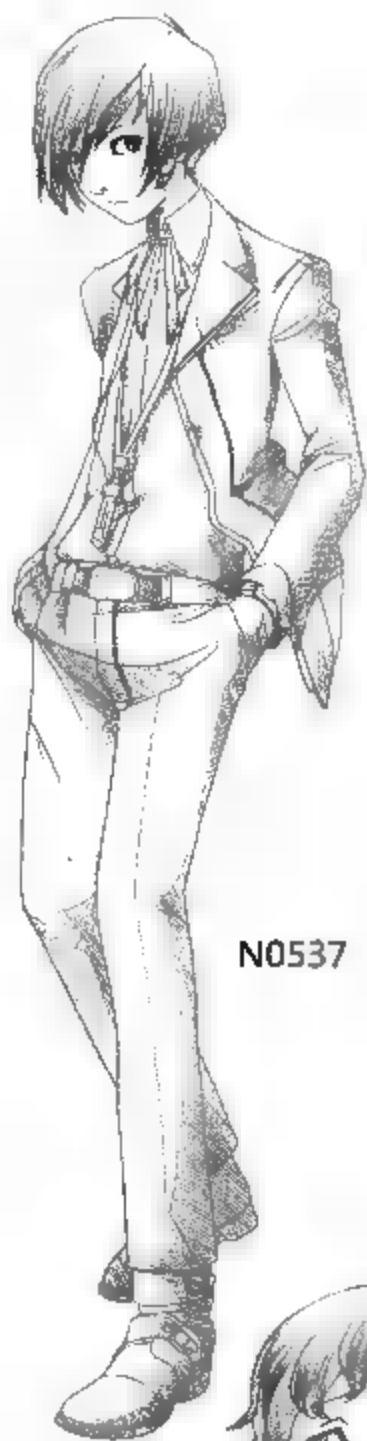
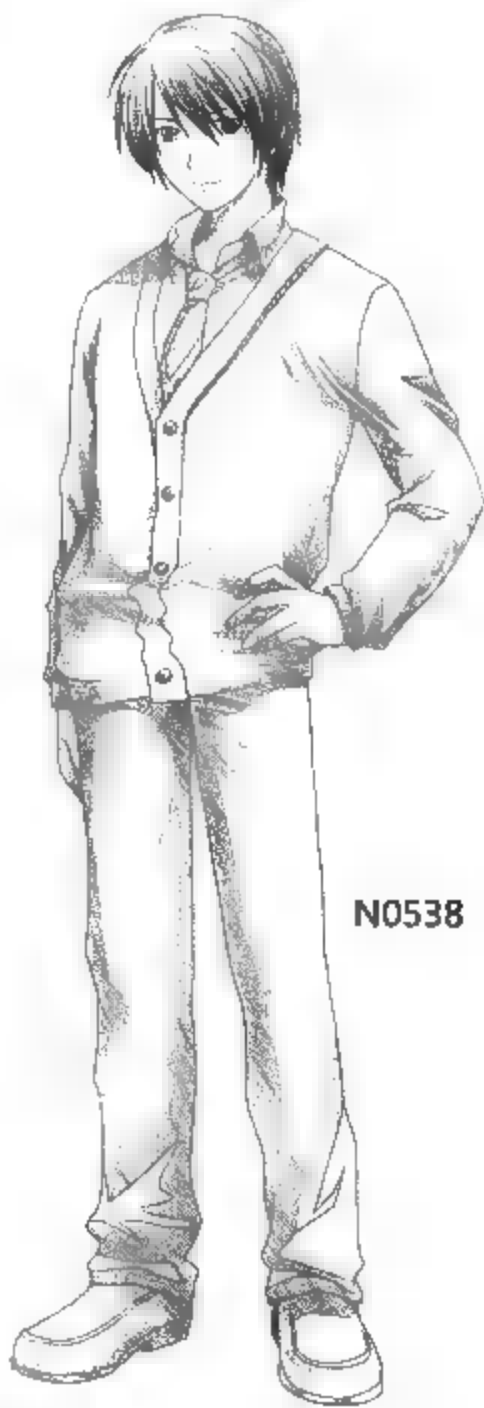
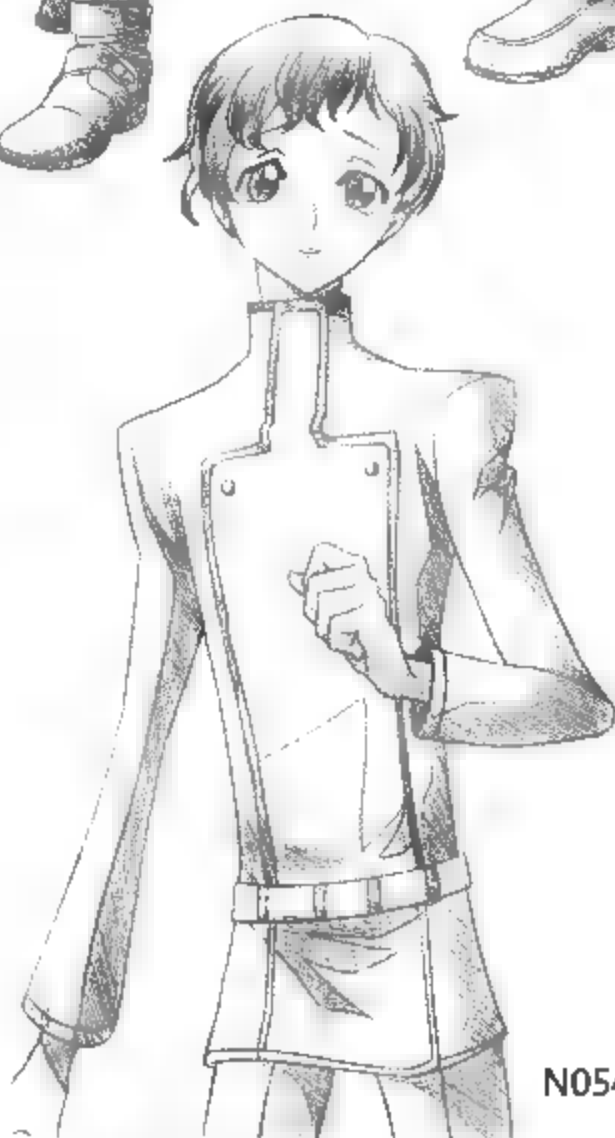
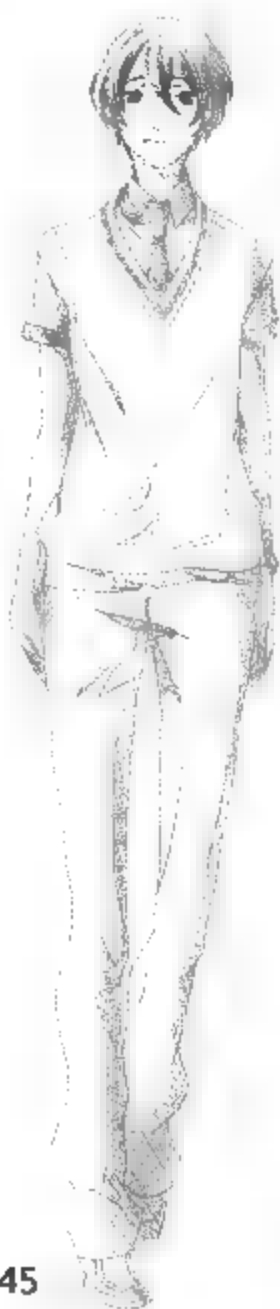
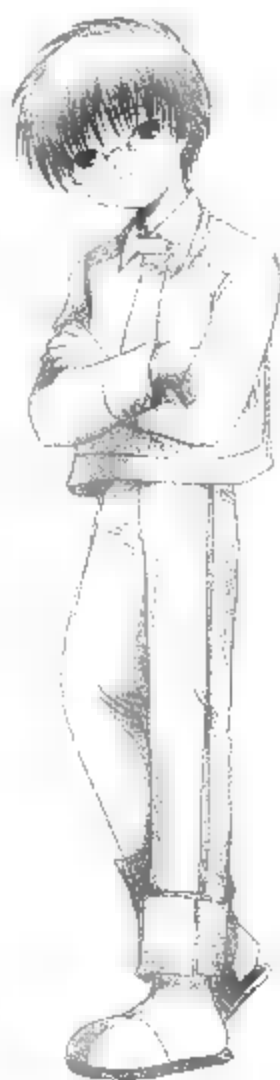
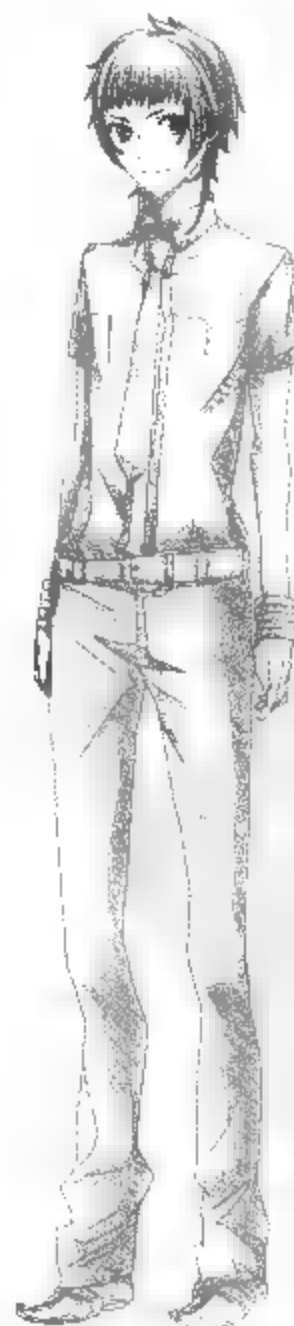
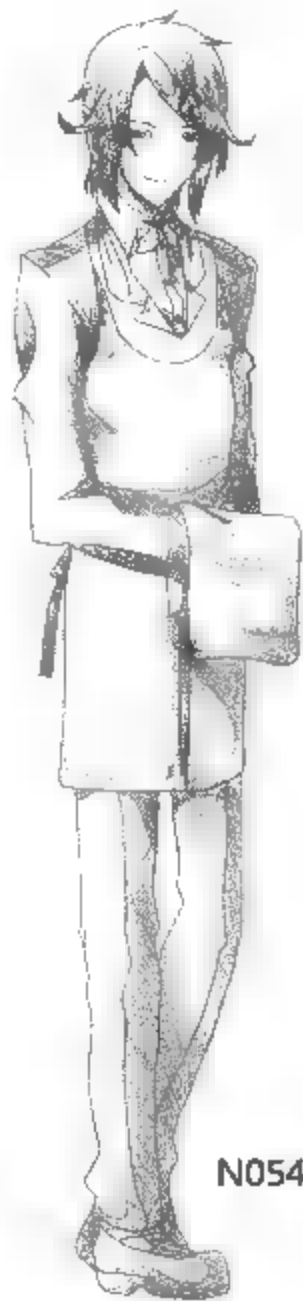
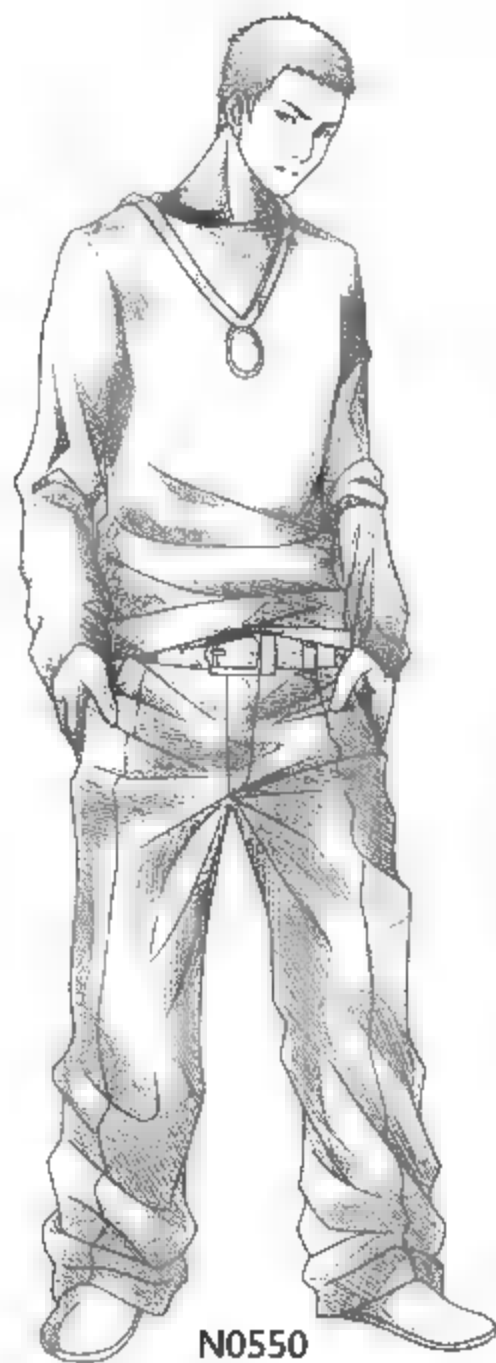
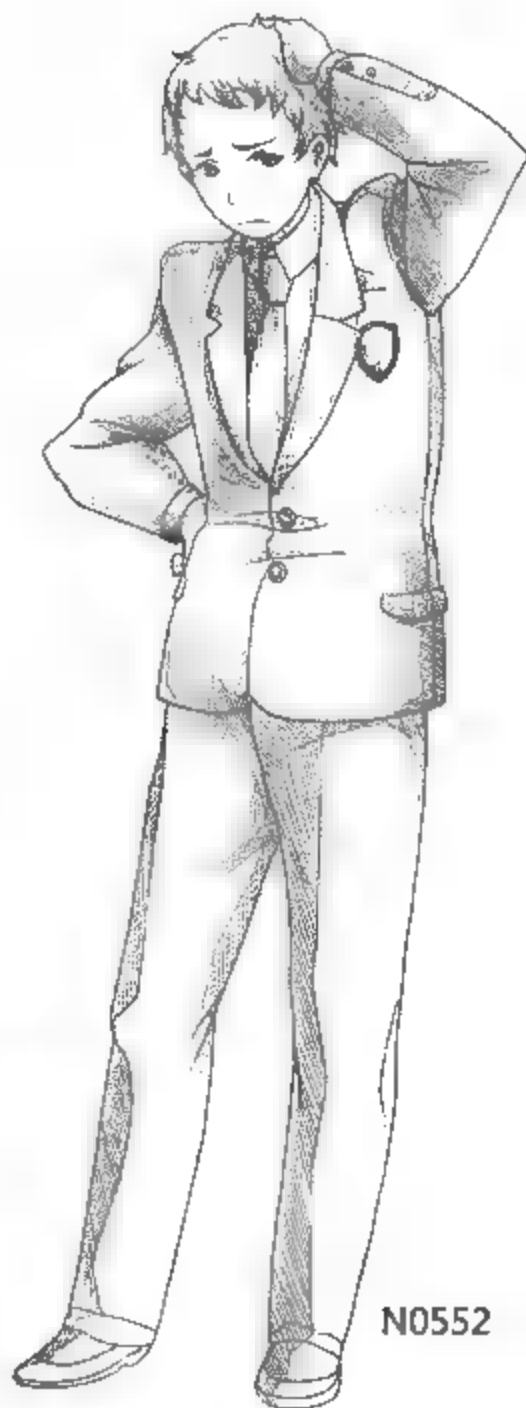
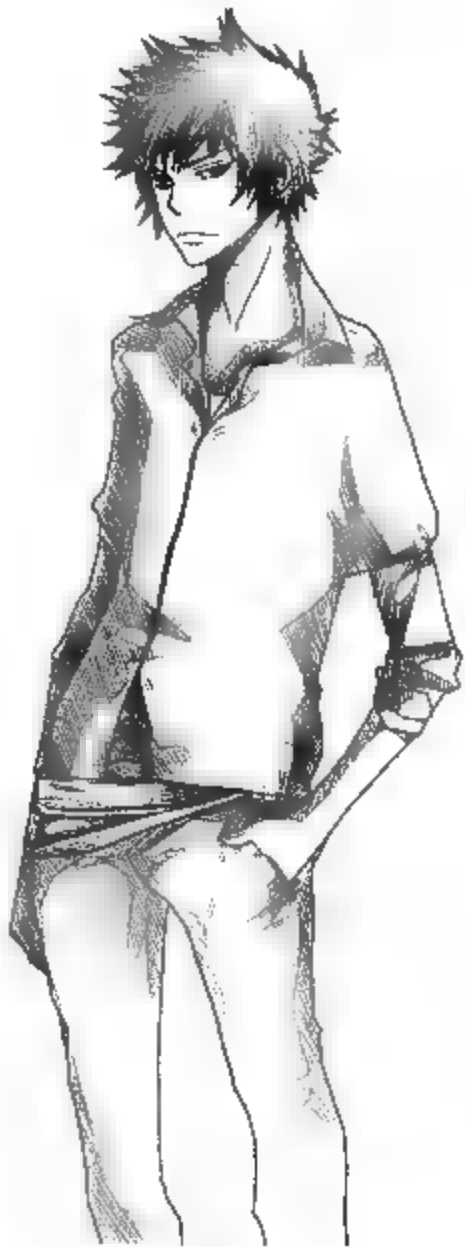
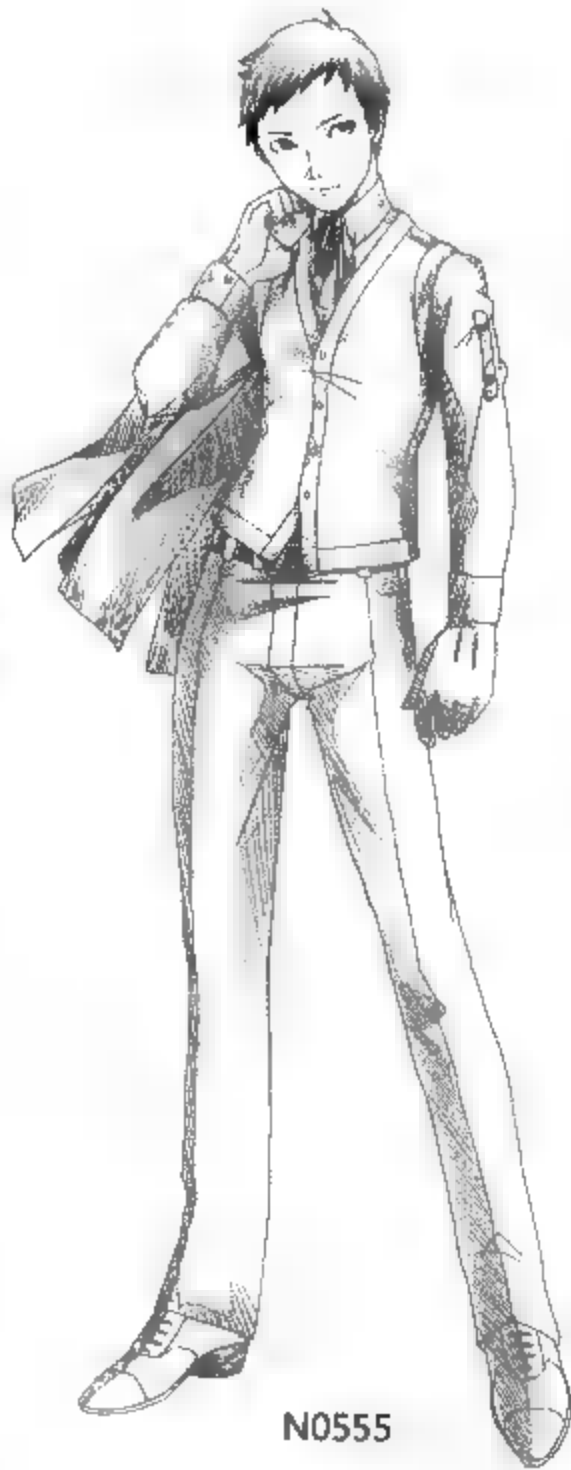
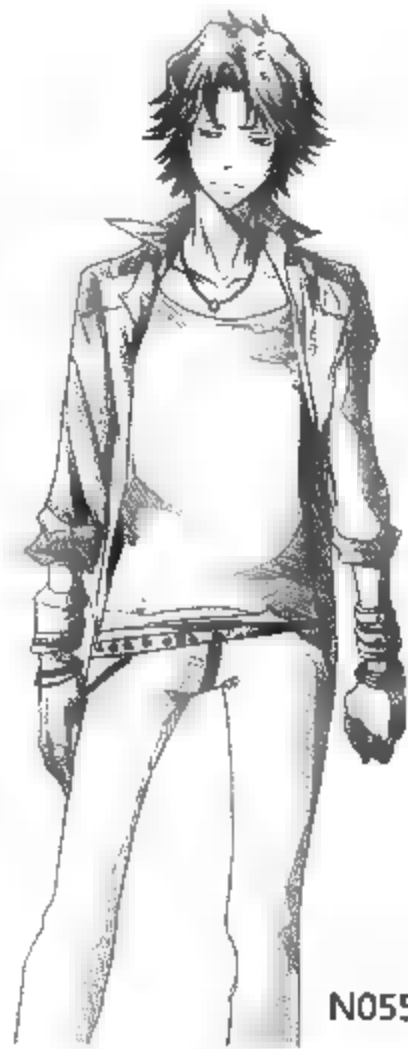
腰部和胯部的线条要硬朗一些，表现出收紧感。

小腿的长度要比正常比例的人体长一些，拉长的小腿可以使人物更加帅气、修长。

N0479
N0480
N0481
N0482
N0483

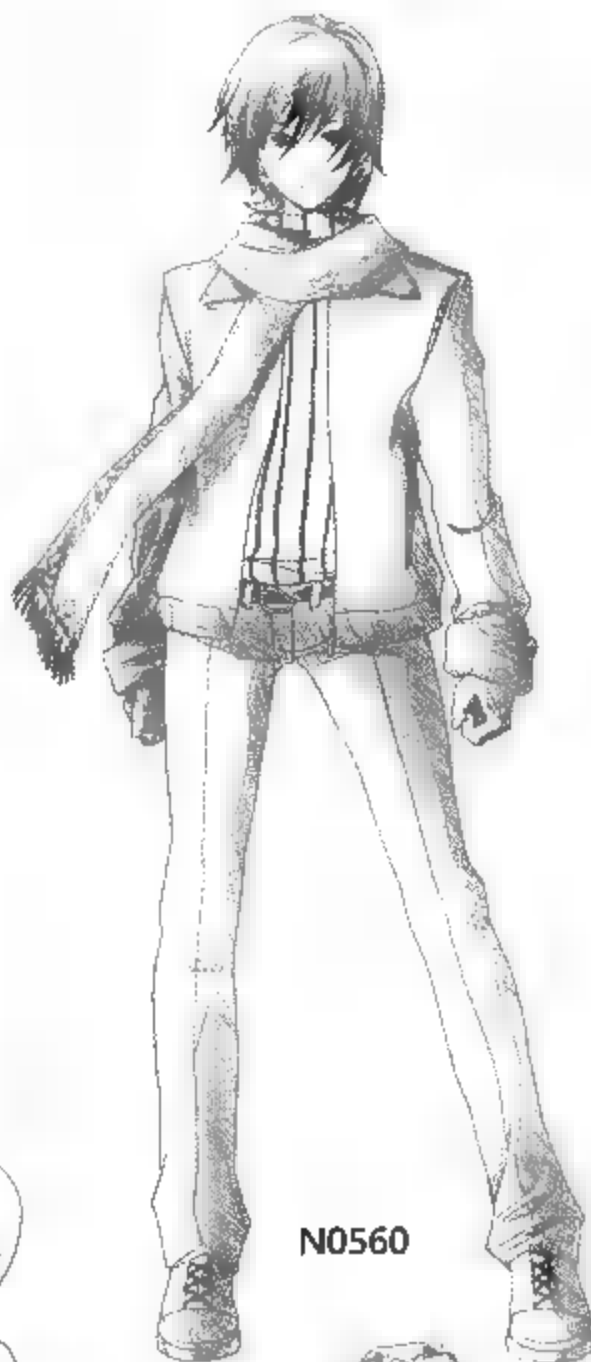
N0484
N0485
N0486
N0487
N0488

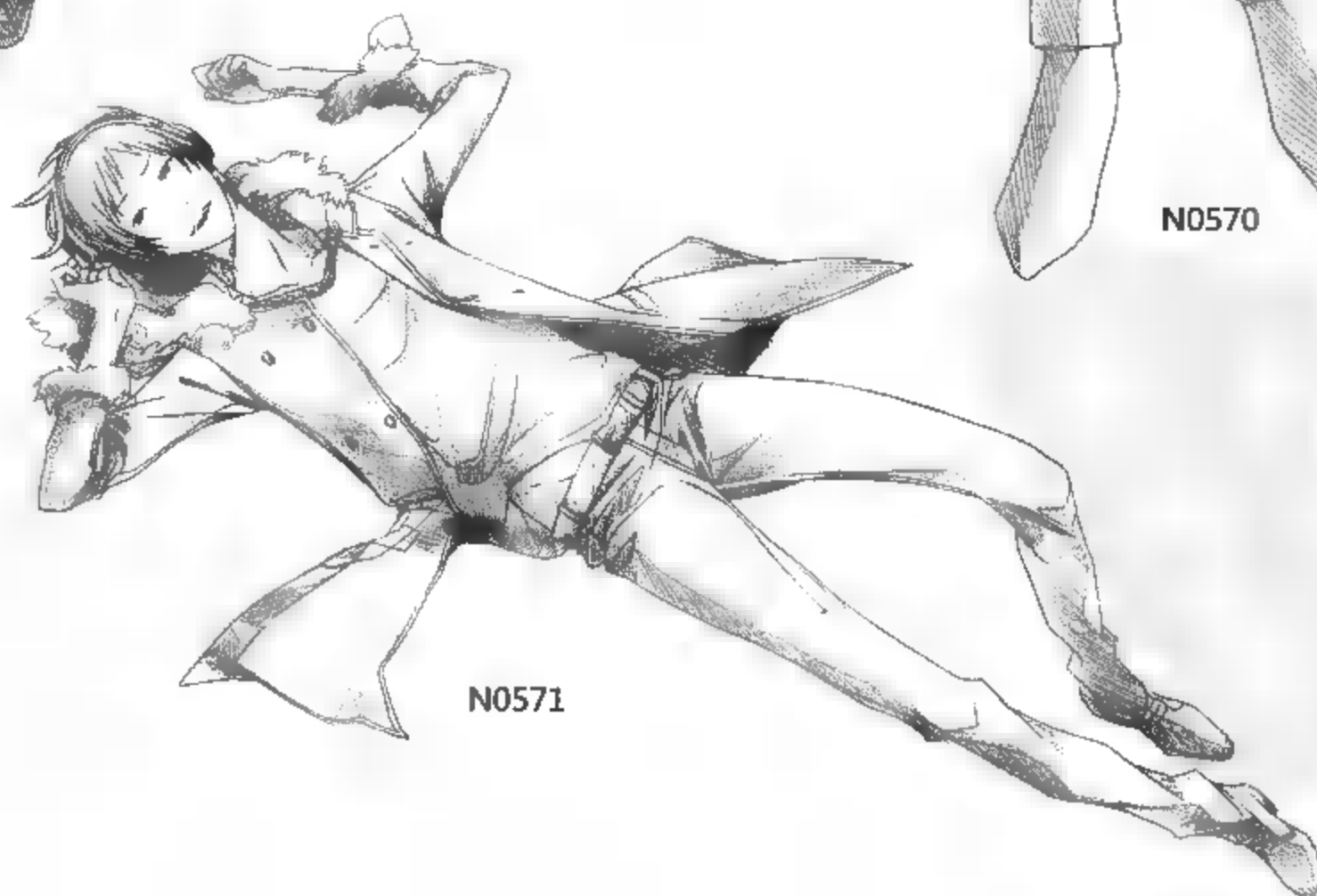
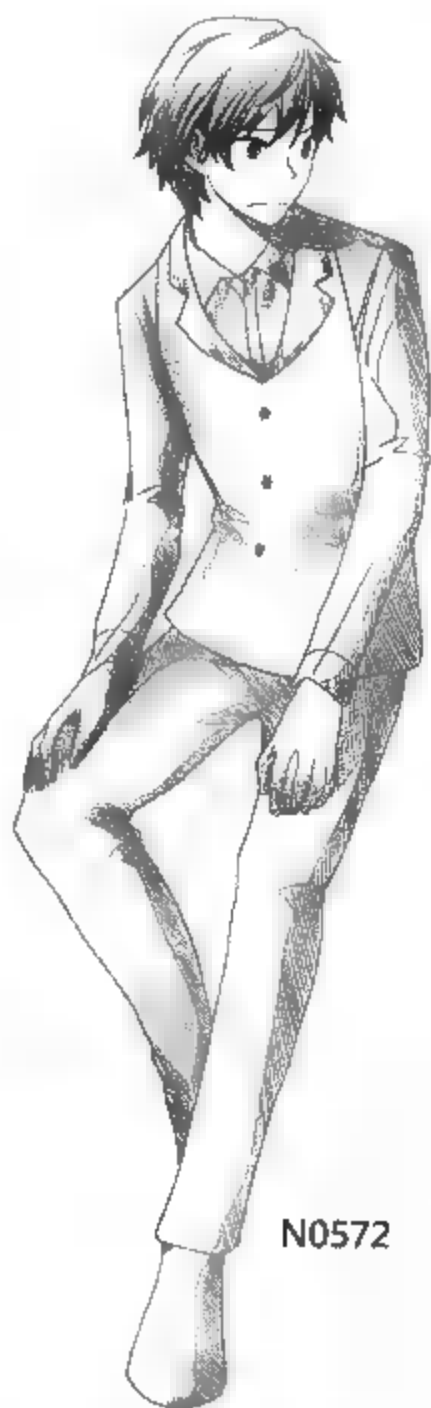
N0489
N0490
N0491
N0492

N0493
N0494-495
N0496
N0497

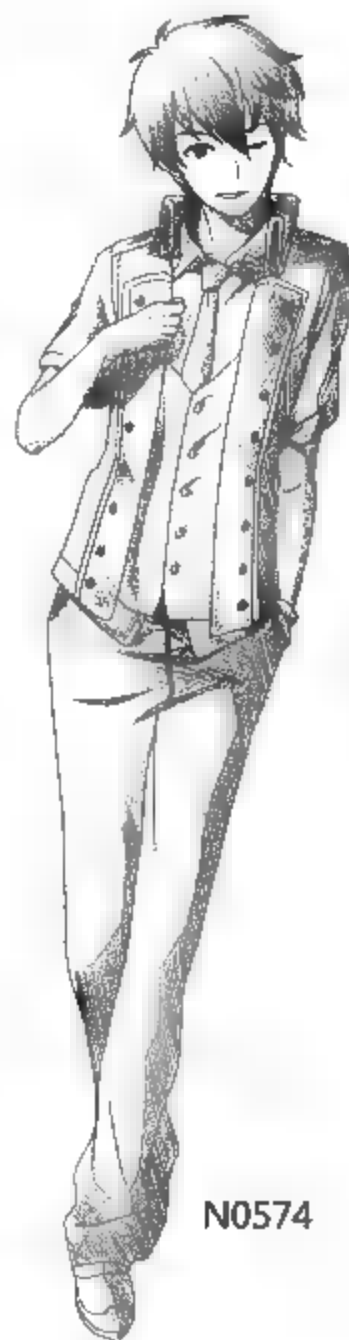
N0498
N0499
N0500
N0501
N0502

N0503
N0504
N0505
N0506

N0507
N0508
N0509
N0510
N0511

N0512
N0513
N0514
N0515

N0516
N0517
N0518
N0519
N0520

N0521
N0522
N0523
N0524
N0525
N0526

N0527
N0528
N0529
N0530
N0531

N0533
N0534
N0532
N0535-536

N0537
N0538
N0539
N0540
N0541

N0542
N0543
N0544
N0545
N0546
N0547

N0548
N0549
N0550
N0551
N0552
N0553

N0554

N0555

N0556

N0557

N0558

N0559
N0560
N0561
N0562
N0563

N0564
N0565
N0566
N0567-568

N0569
N0570
N0571

N0572

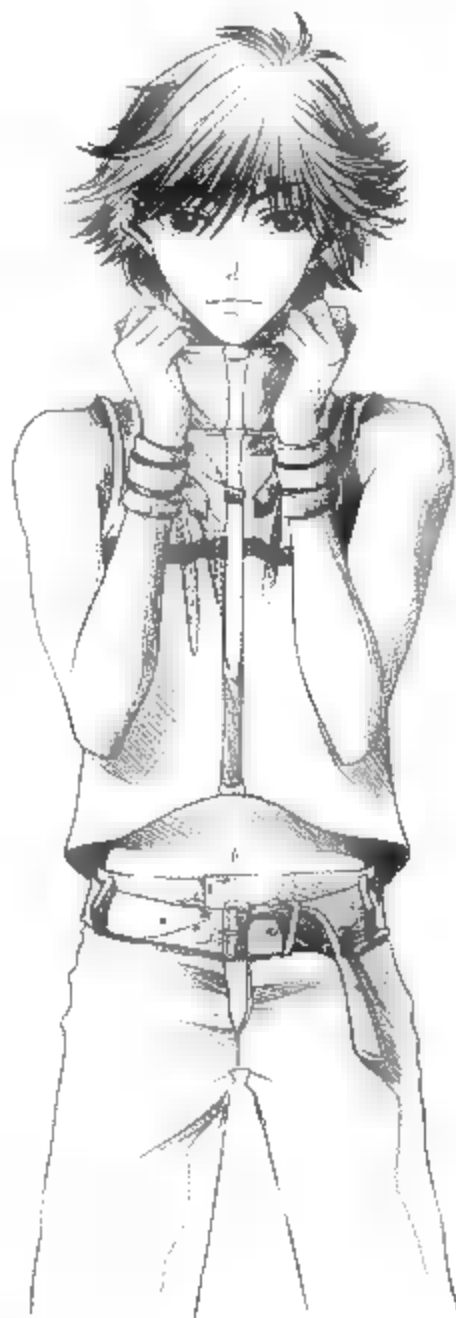
N0573

N0574

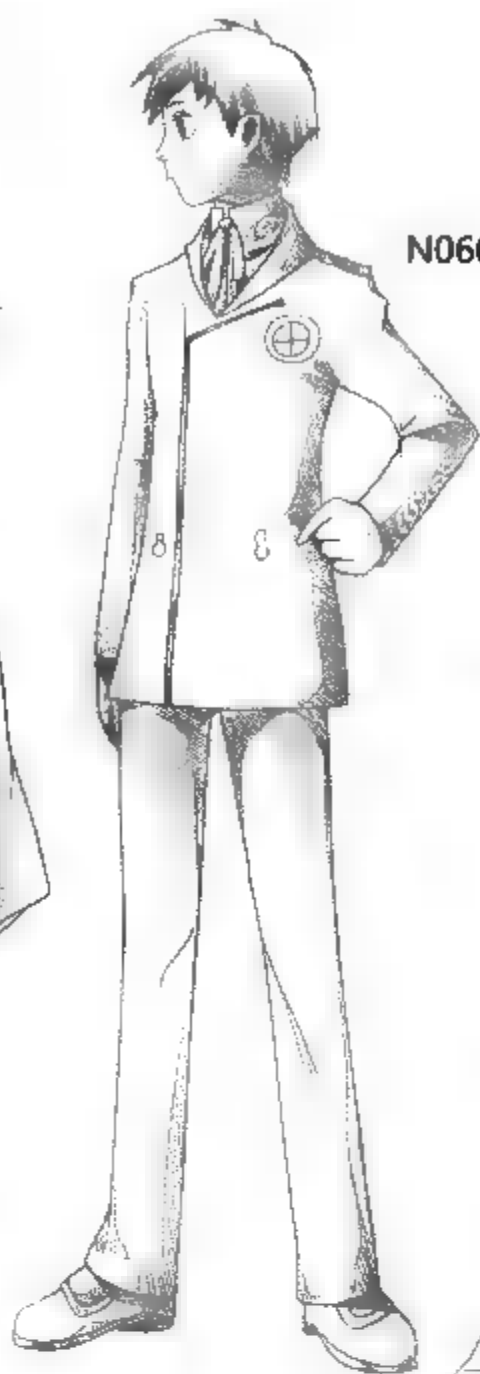
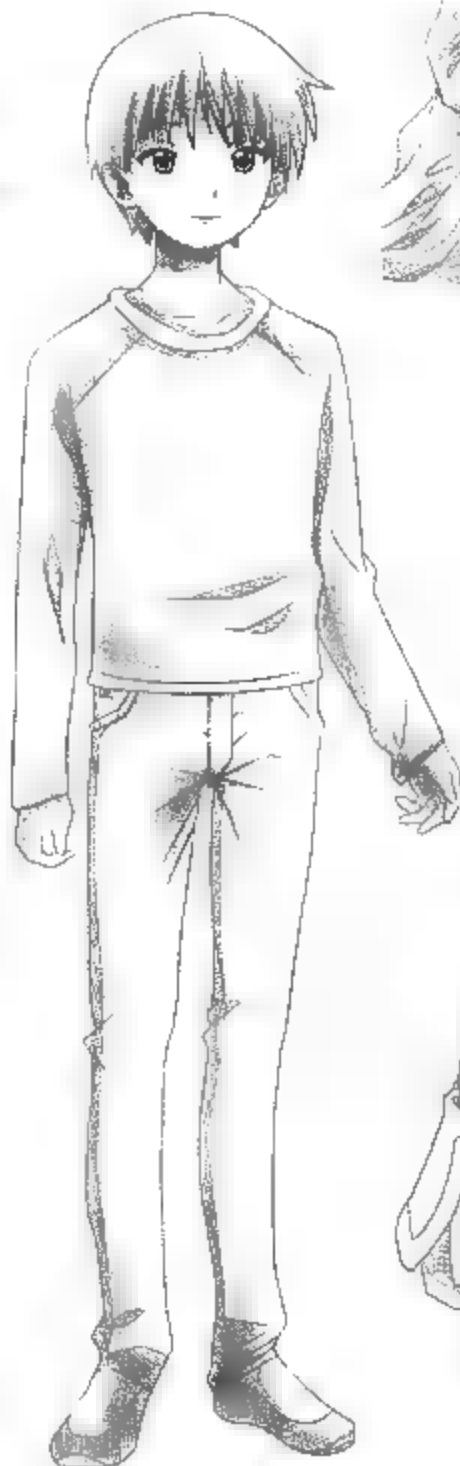
N0575

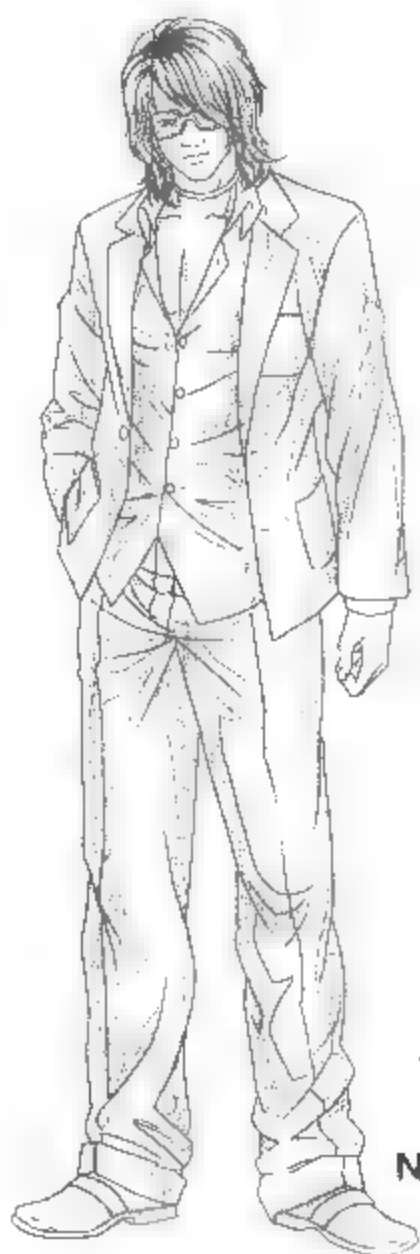
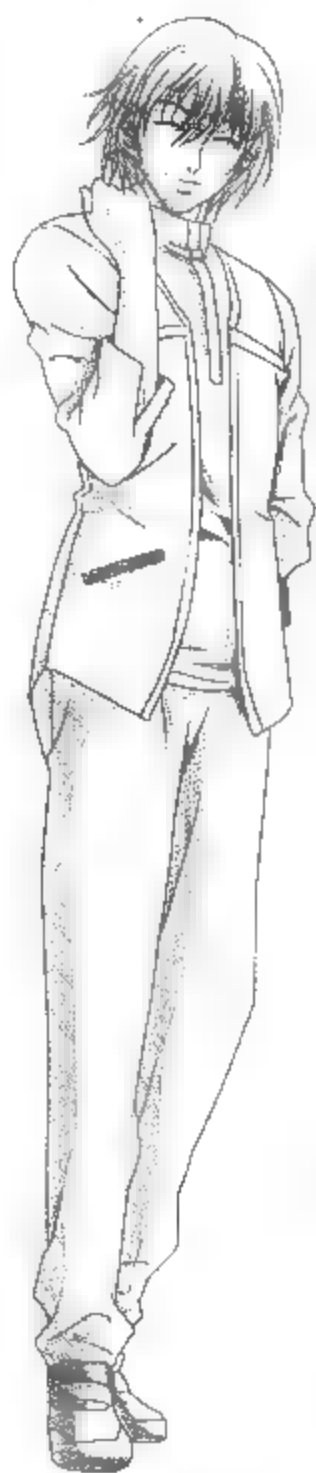
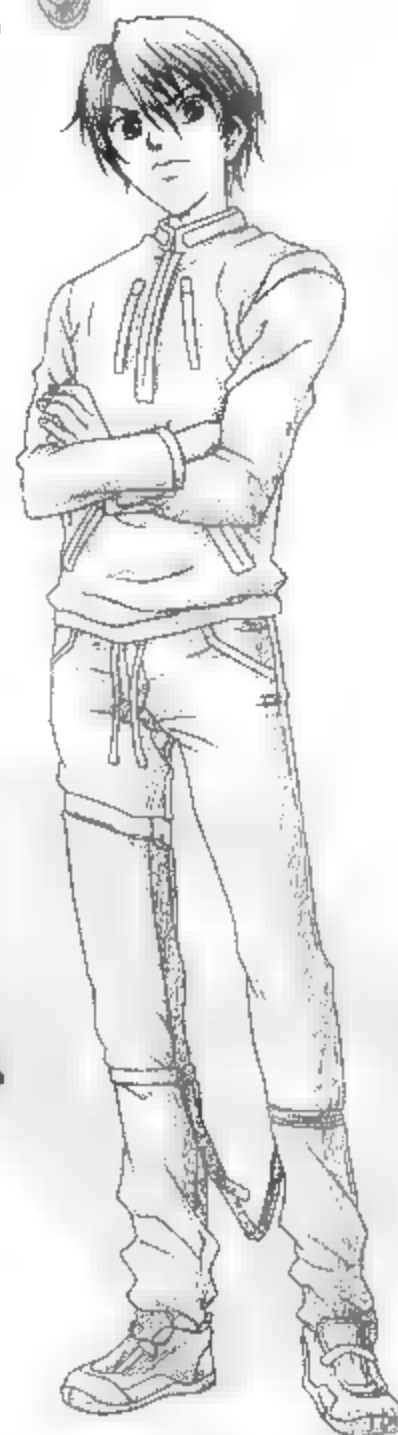
N0576

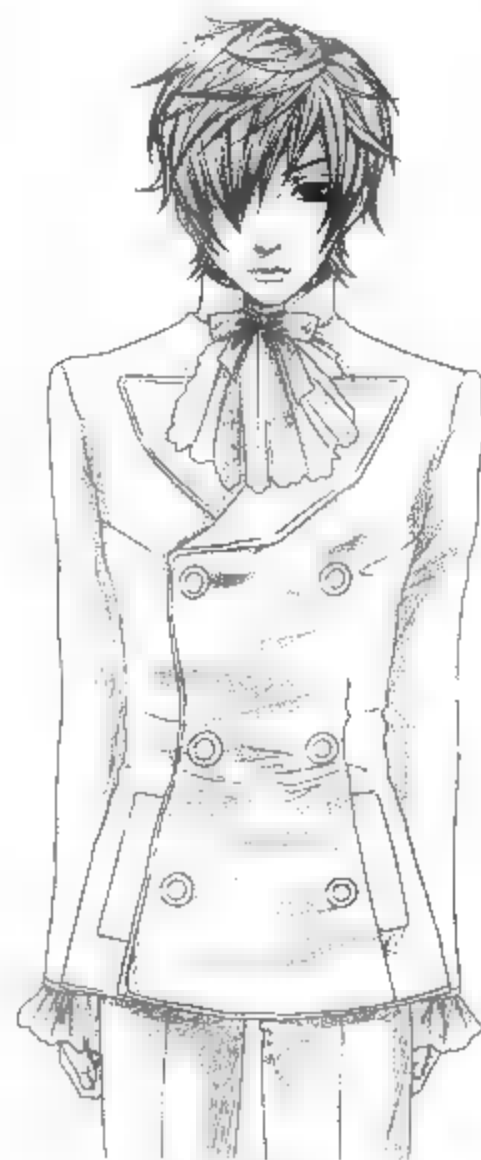
N0578
N0579
N0577
N0580

N0581
N0582-583
N0585
N0584

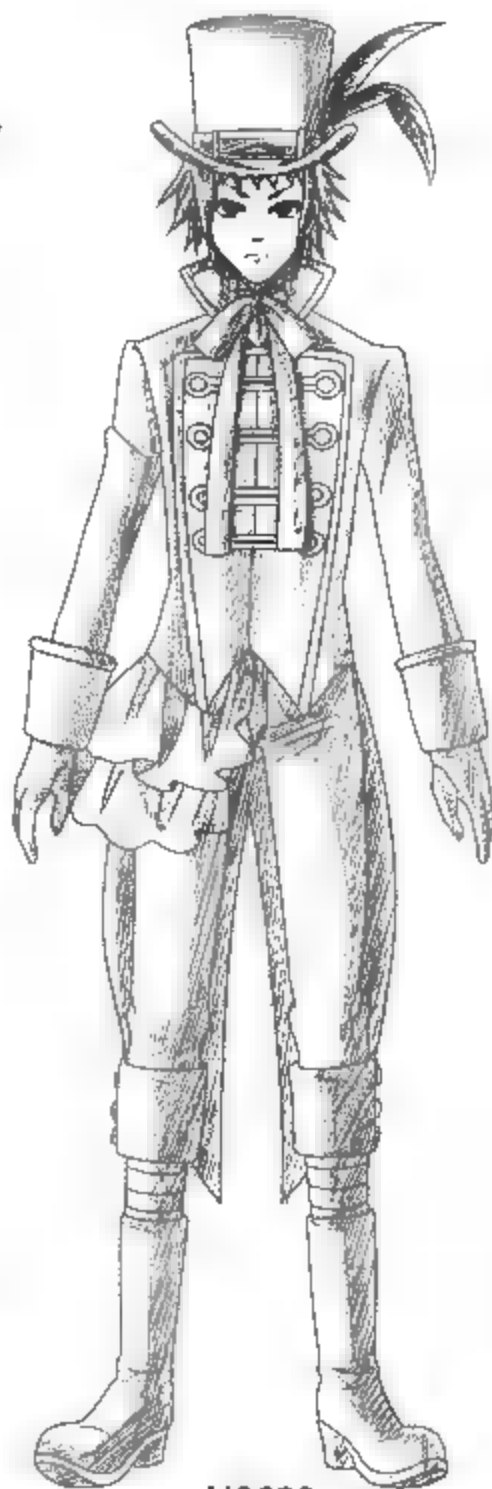
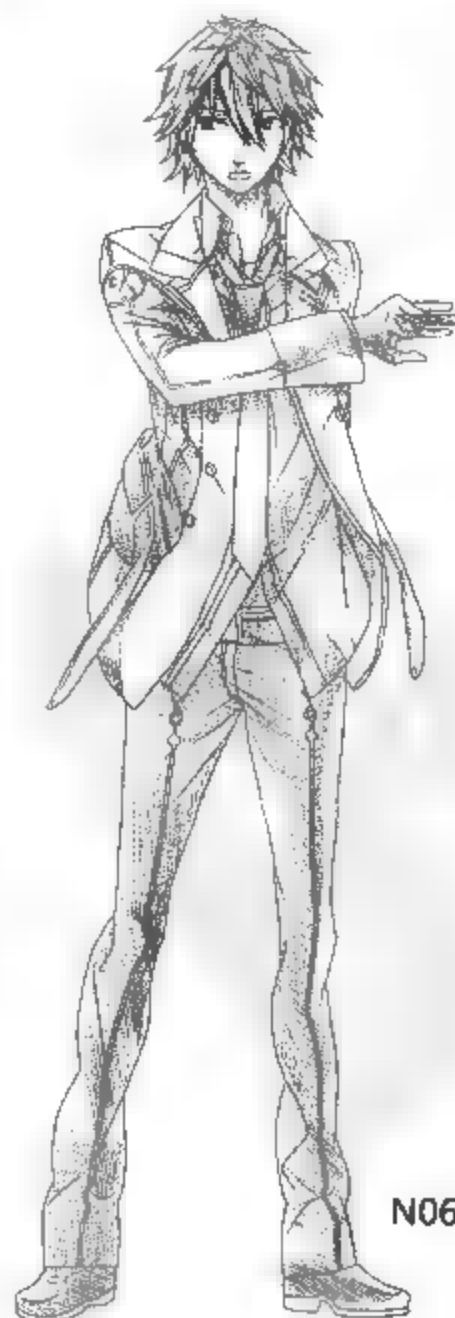
N0586
N0587
N0588
N0589
N0590

N0591
N0592
N0593
N0594
N0595
N0596

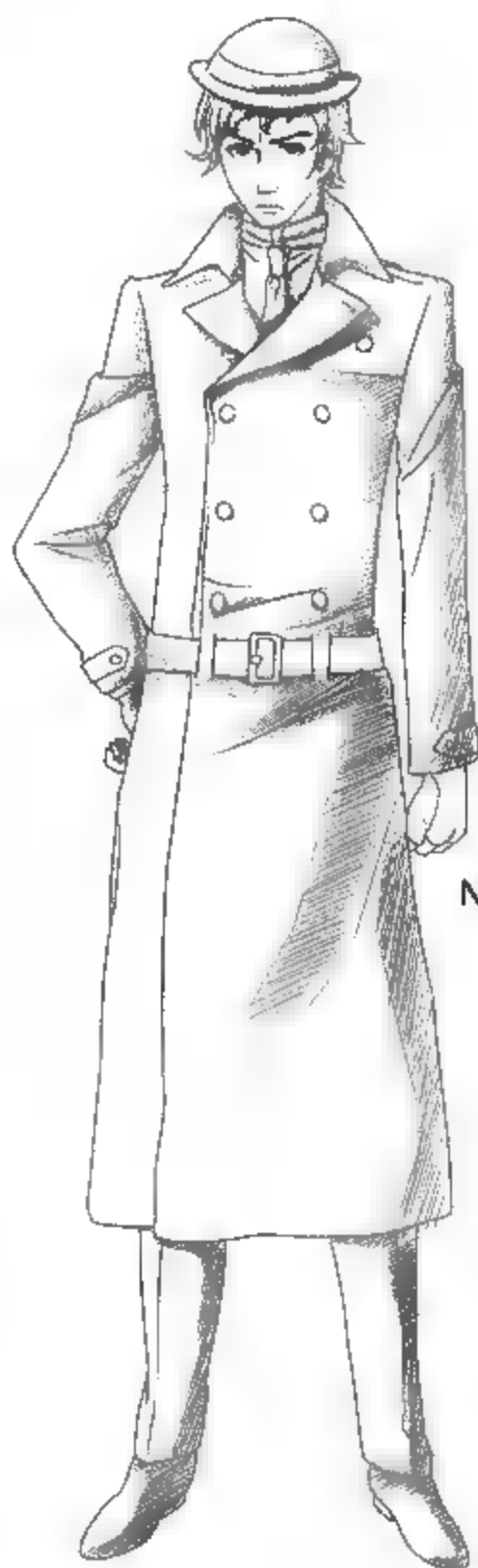
N0597
N0598
N0600
N0599

N0601
N0602
N0603
N0604

N0605
N0606
N0607
N0608
N0609

N0610
N0611
N0614
N0612
N0613

N0615
N0616
N0617
N0618-619
N0620

N0621-622

N0623

N0624

N0625-626

N0627
N0628
N0629
N0630
N0631

N0632
N0633
N0634
N0635

N0636
N0637
N0638

Q版人物

Cute version

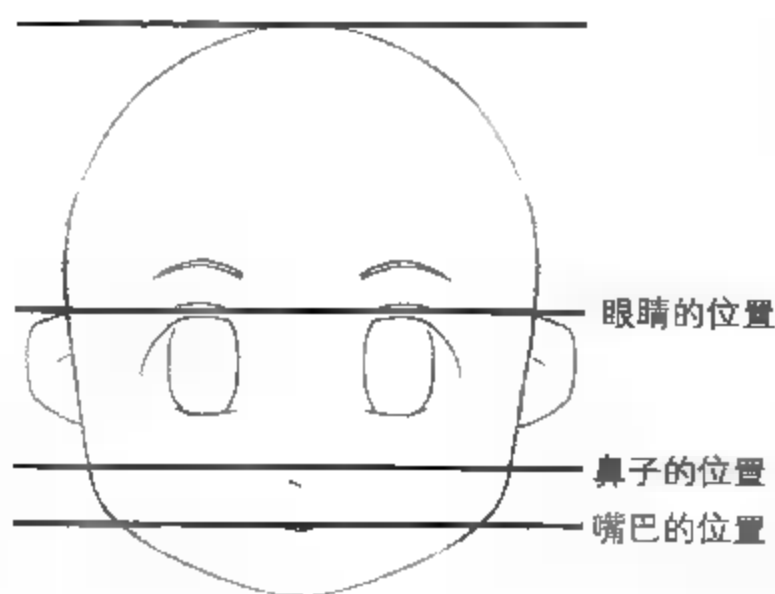
本章简介

页数/Page：151～197

范例作品编号：N0639～N0808

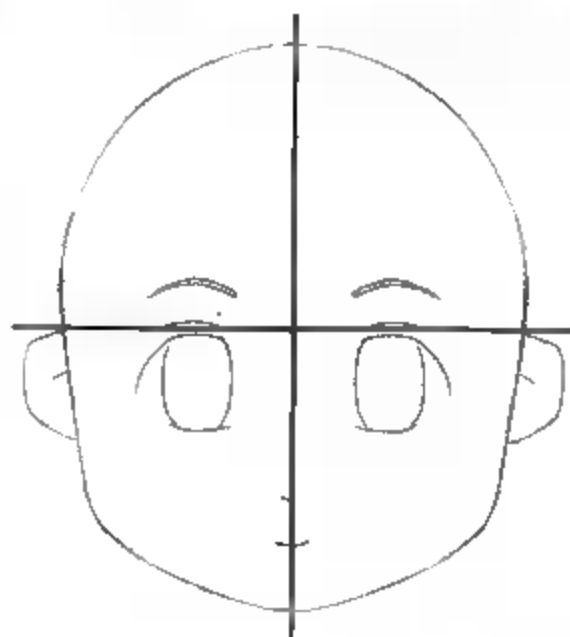
内容要点：在欣赏漫画时，会经常见到我们喜欢的动漫人物呈现缩小的形态，即Q版。Q版漫画角色不会因为细节的忽略及头身比例的改变而影响其表现力，相反，Q版角色那种“简单”、“可爱”的表现方式使其更加具有独特的魅力。

Q版人物头部绘制方法

漫画中的Q版人物与现实中的人物一样，有着不同的外貌特征，一个人物的独特个性首先反映在脸上。因为年龄的不同，人物的五官特点、位置等也会有所不同。

十字框架中的横线标注的是眼睛的位置。

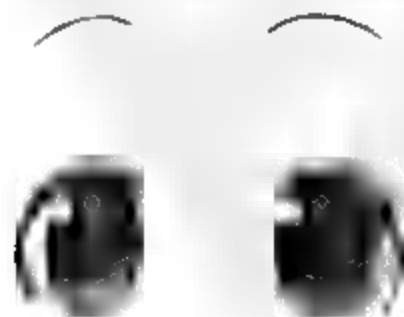
十字框架中的竖线即是脸的中心线，同时也标明了脸的朝向。

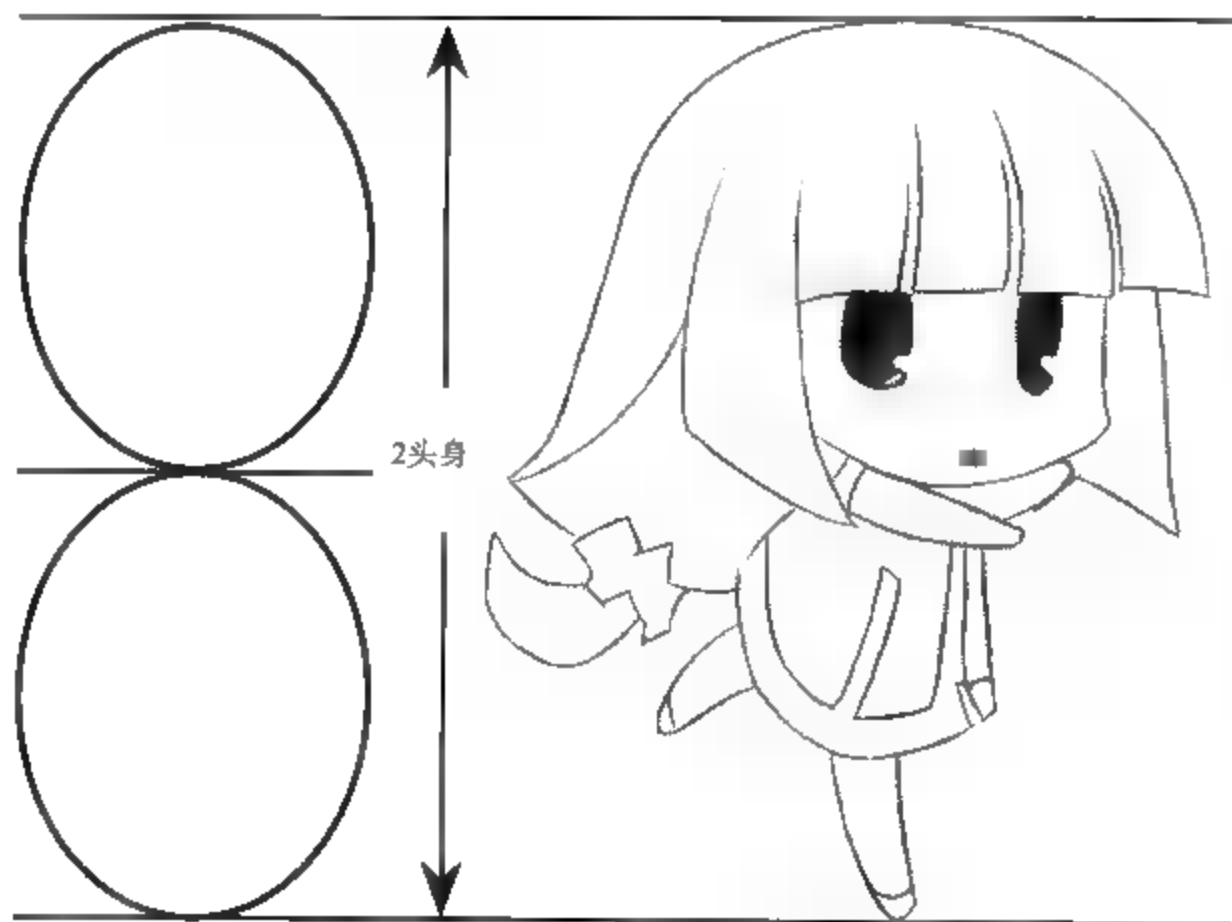
基准线有助于确定脸部的方向、基本动态和五官的大体位置，Q版人物也不例外。

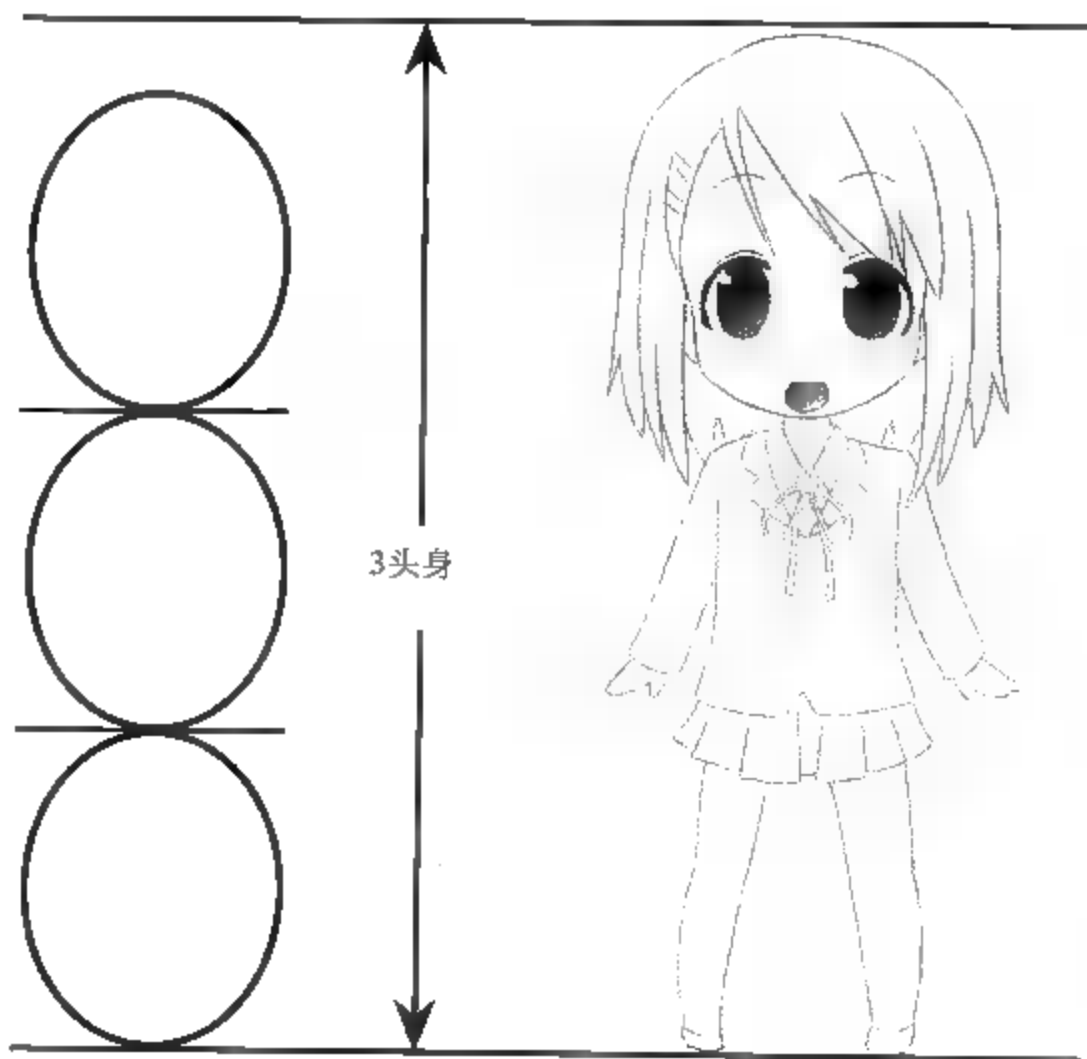
椭圆形加上十字框架就是脸部的基准线。

基准线是架构面部的框架。在绘制Q版人物的头部时，利用基准线可以确定眼、鼻、口的位置。

Q版人物眼睛的表现

Q版人物的眼睛是面部表现的重点，也是Q版人物的一个特点。他们都拥有着一双明亮的晶莹透彻的大眼睛，在绘制时仔细体会眼睛情绪的变化。

思考的眼睛　哭泣的眼睛　天真的眼睛

俏皮的眼睛　哀伤的眼睛　惊讶的眼睛

Q版人物头身比例

"2头身"比例的Q版人物，躯干加上腿部的长度相当于1个头的高度。

大大的脑袋和夸张的眼睛，这种小身材高反差对比的绘制技巧，更加突出了形象的可爱之处。

"3头身"比例的Q版人物，躯干加上腿部的长度相当于两个头的高度。

在绘制Q版角色时也要了解四肢在正常比例下的结构特点，这样才能有的放矢地进行概括。

N0639
N0640
N0641
N0642

N0643
N0644
N0645
N0646

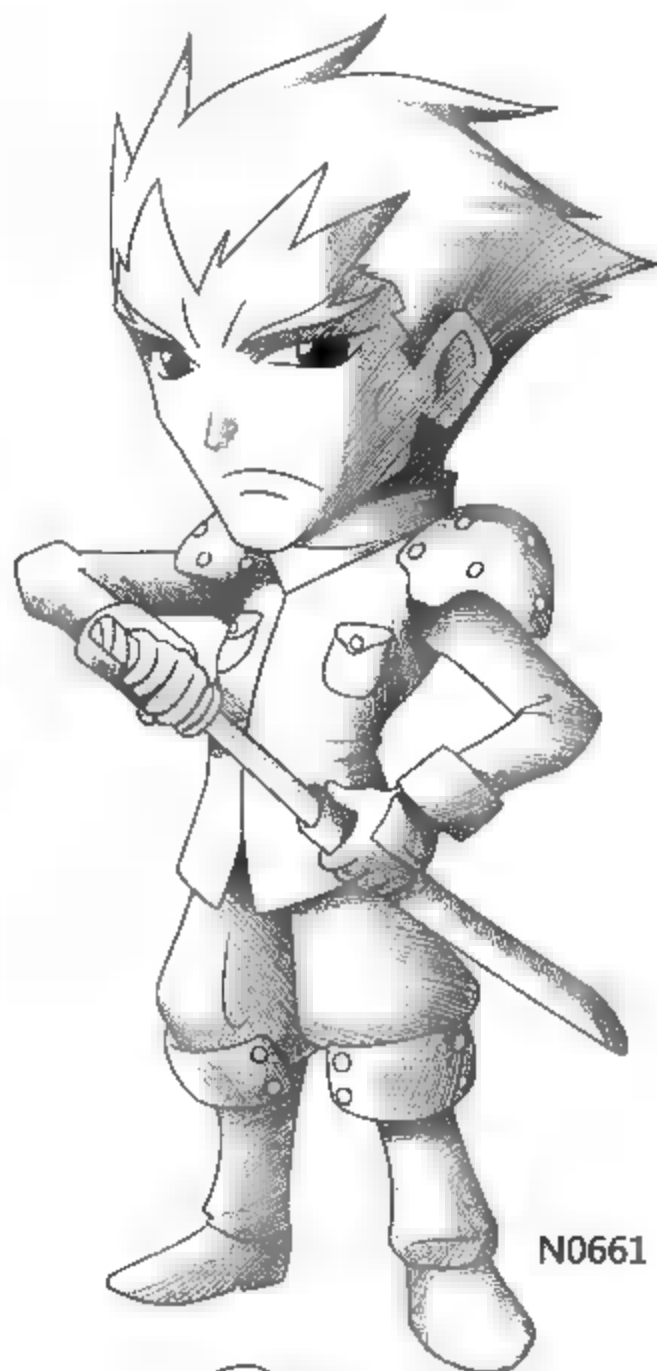
N0647
N0648
N0649
N0650
N0651

N0652
N0653
N0654
N0655

N0656

N0657

N0658

N0659

N0660
N0661
N0662
N0663

N0665
N0666
N0664
N0667-668

N0669
N0670
N0671
N0672

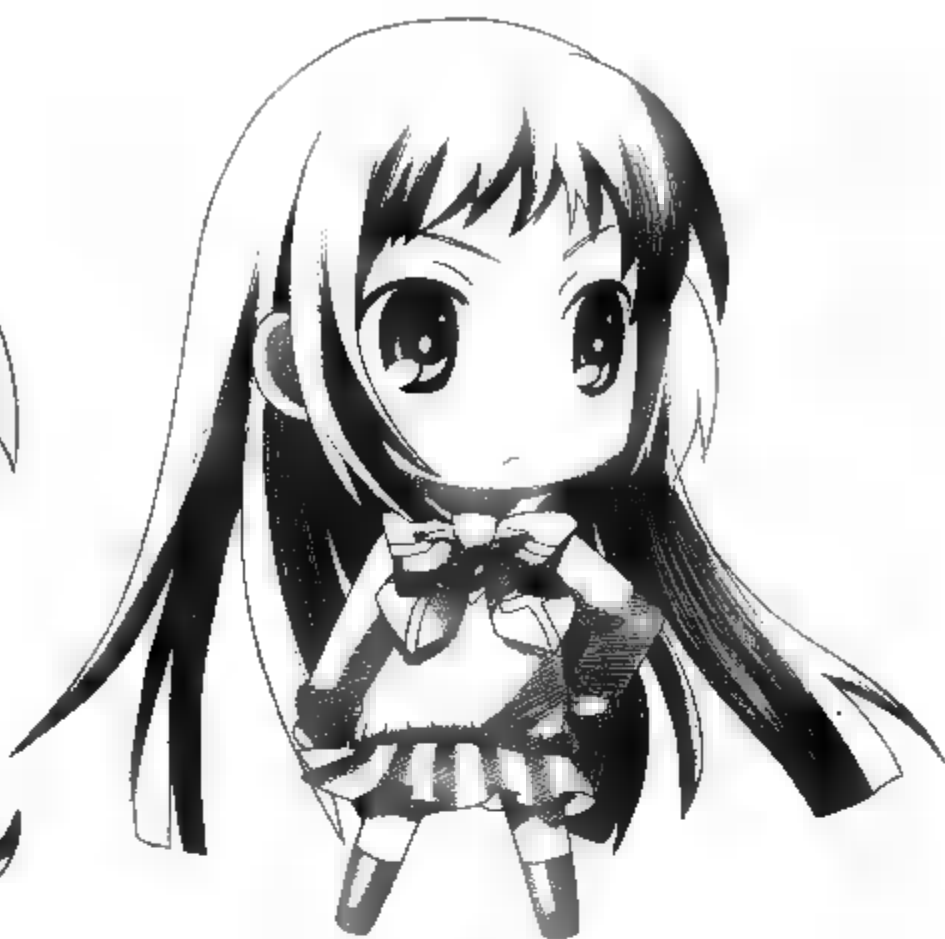
N0673
N0674
N0675
N0676

N0677

N0678

N0679

N0680

N0681
N0682
N0683
N0684

N0686
N0685
N0687

N0688
N0689
N0690
N0691

N0692

N0693

N0694

N0695

N0696
N0697
N0698
N0699

N0700
N0701
N0702
N0703

N0704
N0705
N0706
N0707
N0708

N0709
N0710
N0711
N0712

N0713
N0714
N0715
N0716

N0717
N0718
N0719

N0720
N0721
N0722
N0723

N0724
N0725
N0726
N0727

N0728

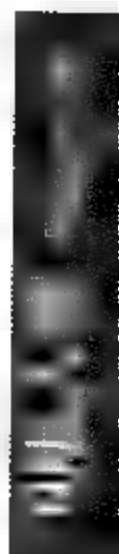
N0729

N0730

N0731

N0732
N0733
N0734
N0735

N0736
N0737
N0738
N0739

N0740 N0741 N0742 N0743

N0744
N0745
N0746
N0747

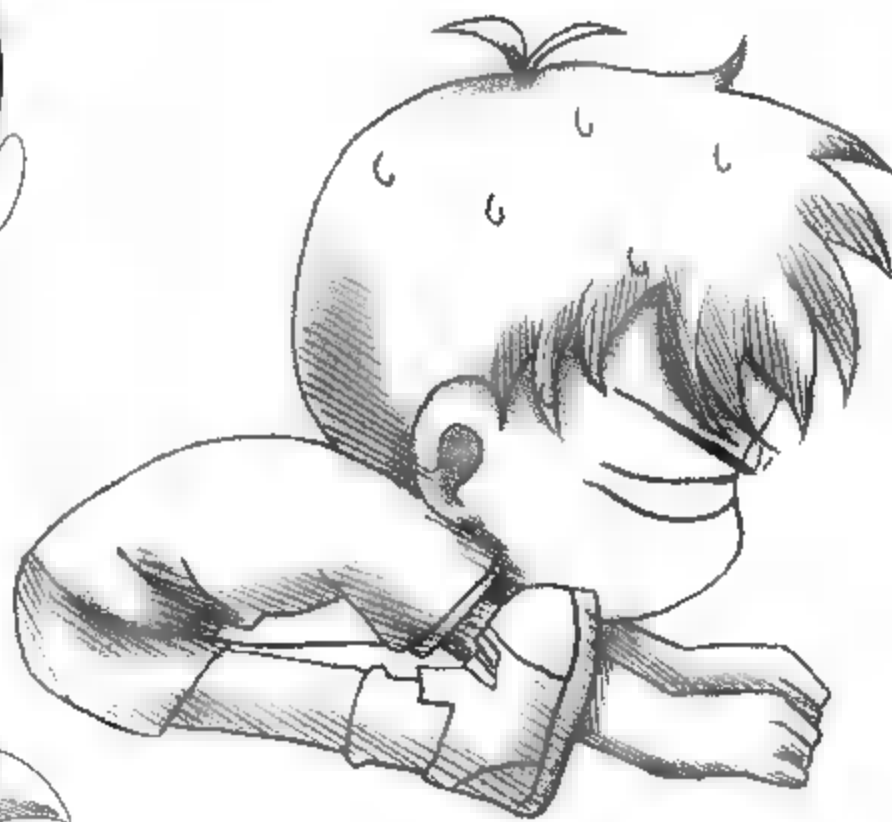
N0748
N0749
N0750
N0751

N0752

N0753

N0754

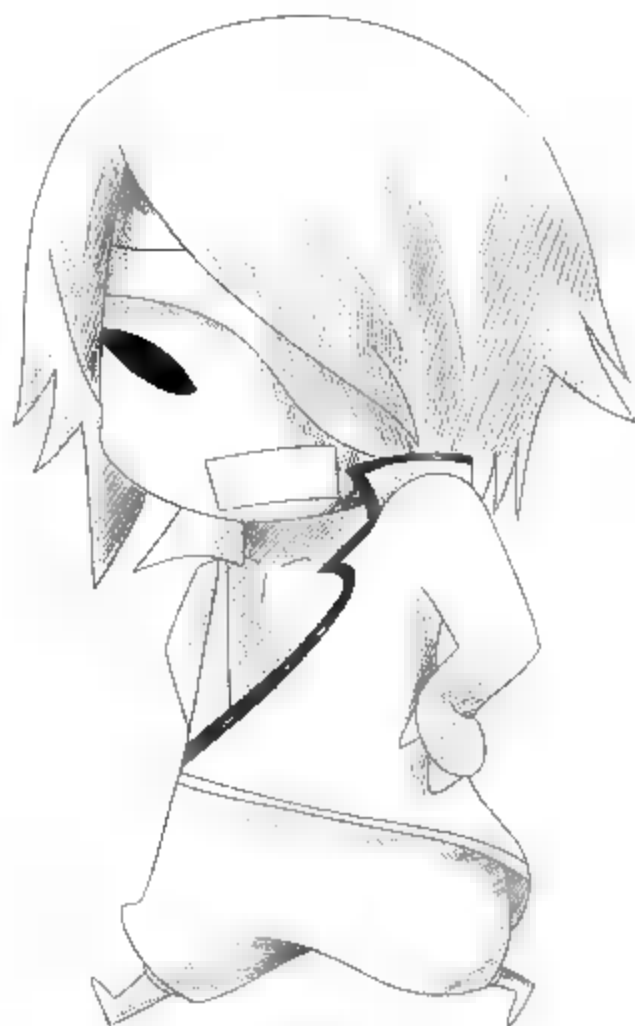
N0755

N0756

N0757

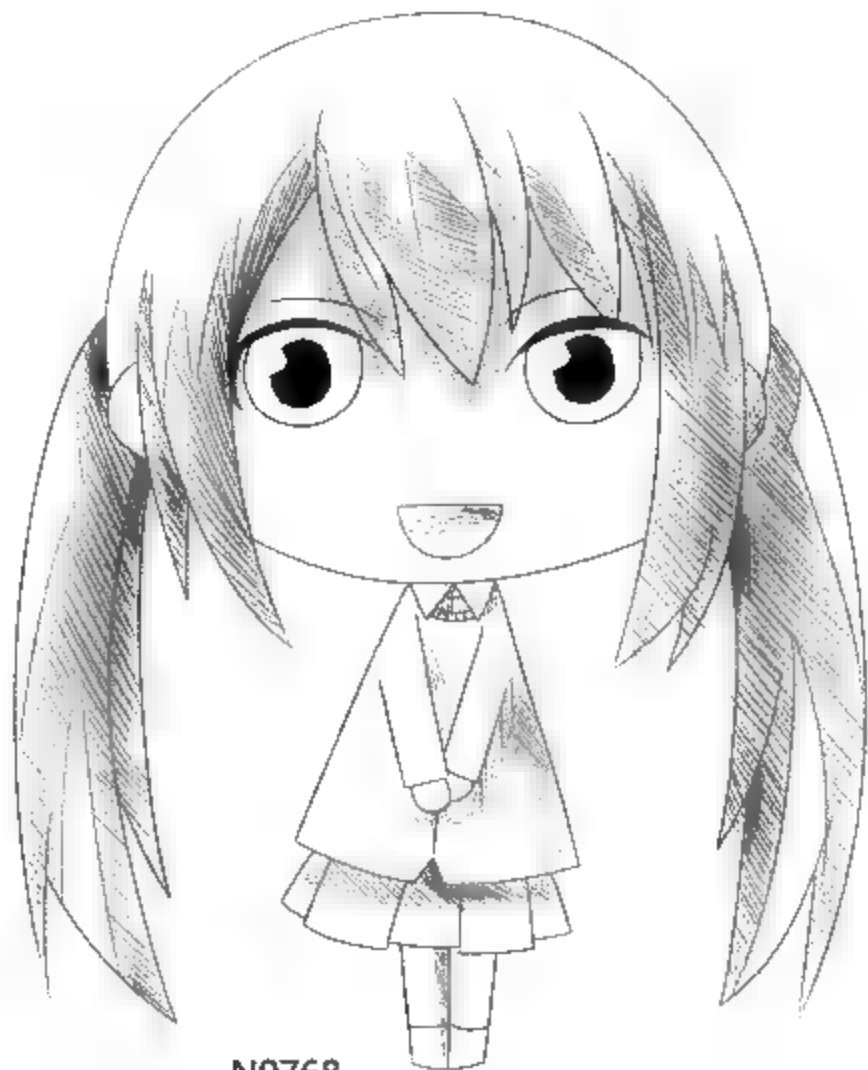
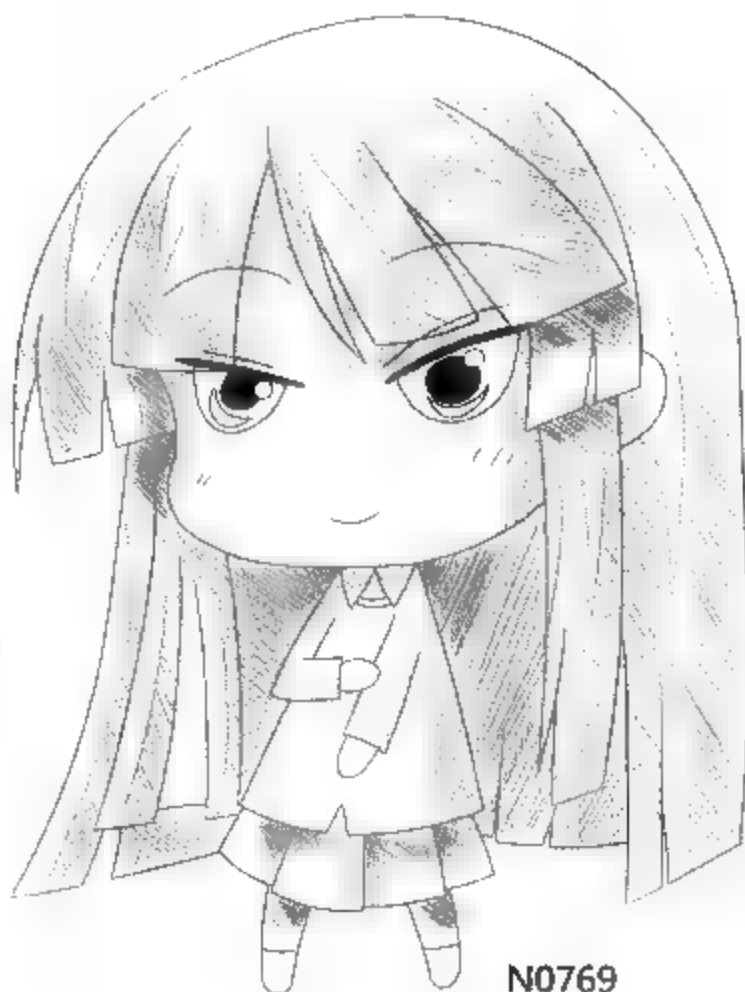
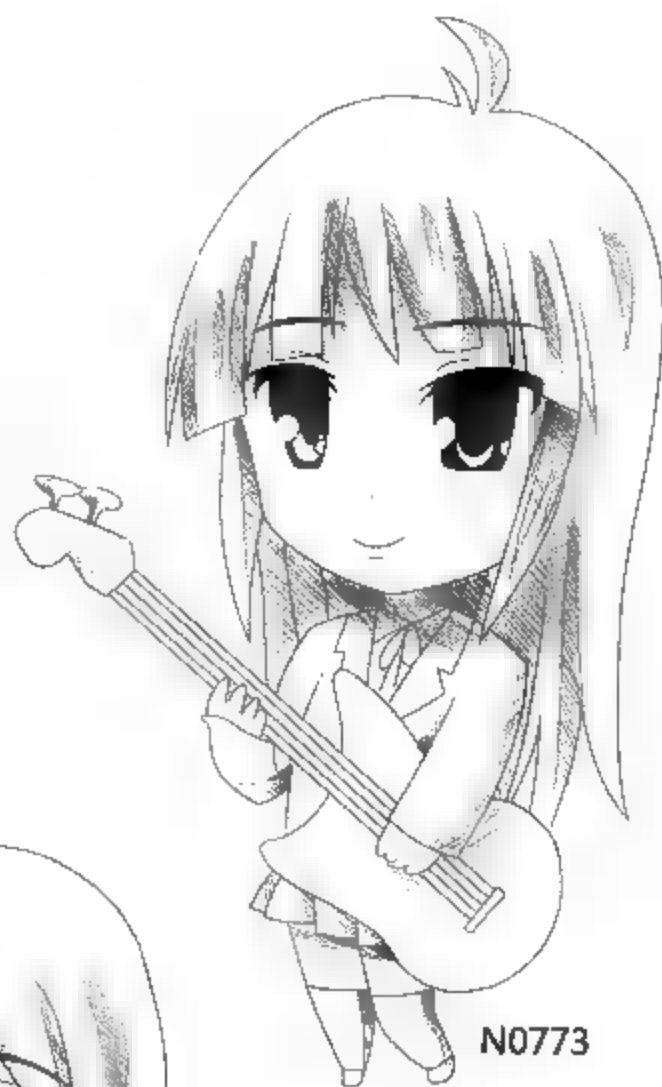
N0758

N0759

N0760

N0761

N0762

N0763

N0764
N0765
N0766
N0767

N0768
N0769
N0770
N0771

N0772
N0773
N0774
N0775
N0776

N0777
N0778
N0779

N0780

N0781

N0782

N0783

N0784

N0785

N0786
N0787
N0788

N0789

N0790

N0791

N0792

N0793

N0794

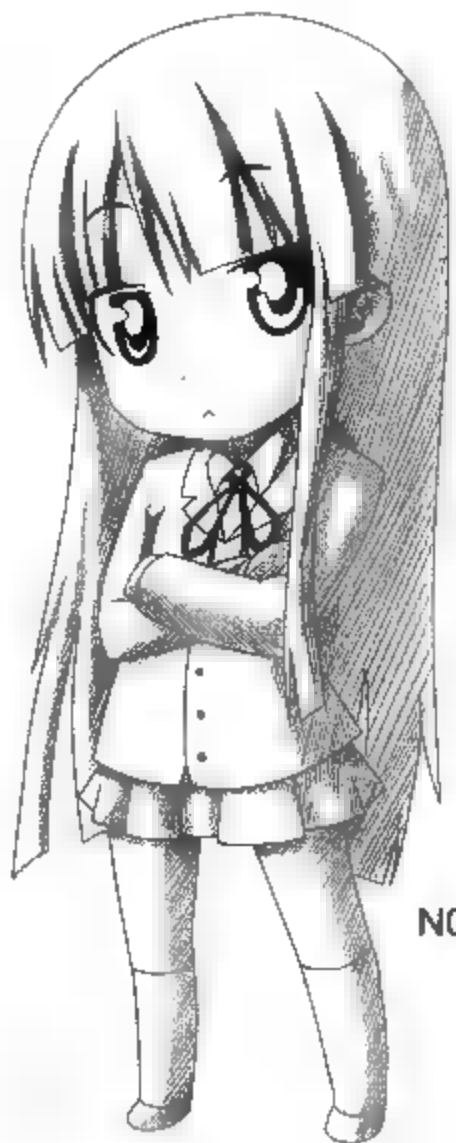
N0795

N0796

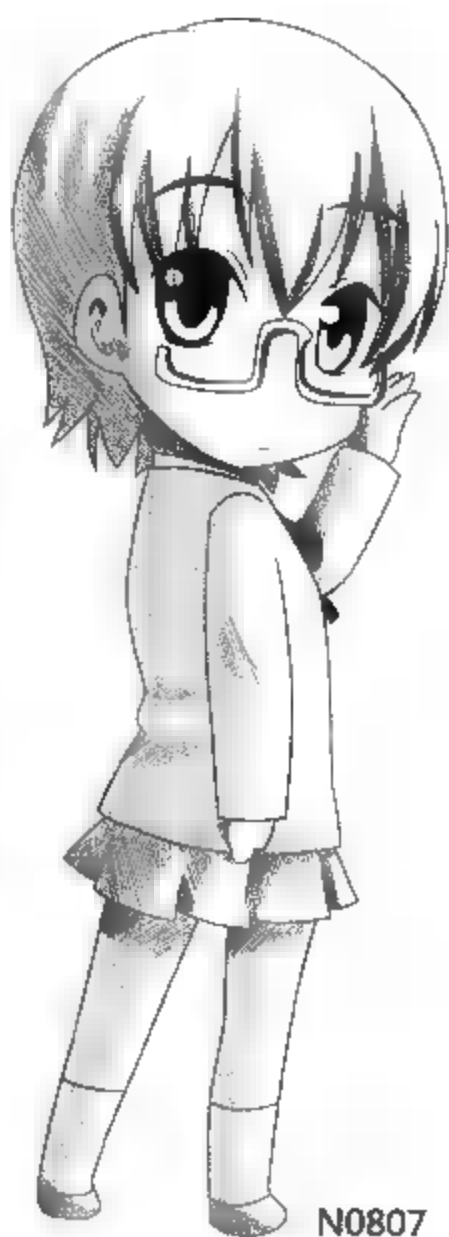
N0797

N0798

N0799
N0800
N0801

N0802
N0803
N0804

N0805

N0807

N0806

N0808

奇幻
Fantasy chapter

本章简介

页数/Page：198～223

范例作品编号：N0809～N0881

内容要点：在动漫作品中，按照剧情的需要常常会出现各式各样的奇幻角色，如精灵、天使、恶魔、幻兽、机械生命体等。往往这一类的题材中，帅气的兵器、与众不同的服饰和人物角色的奇异外表都是引人之处。

奇幻角色绘制要领

在动漫作品中，按照剧情的需要常常会出现各式各样的奇幻角色，如精灵、天使、恶魔、幻兽、机械生命体等，他们或精灵古怪，或憨态可掬，或邪恶诡异，或面目可憎，他们在善与恶之间周旋，生活在神秘的奇异世界中。

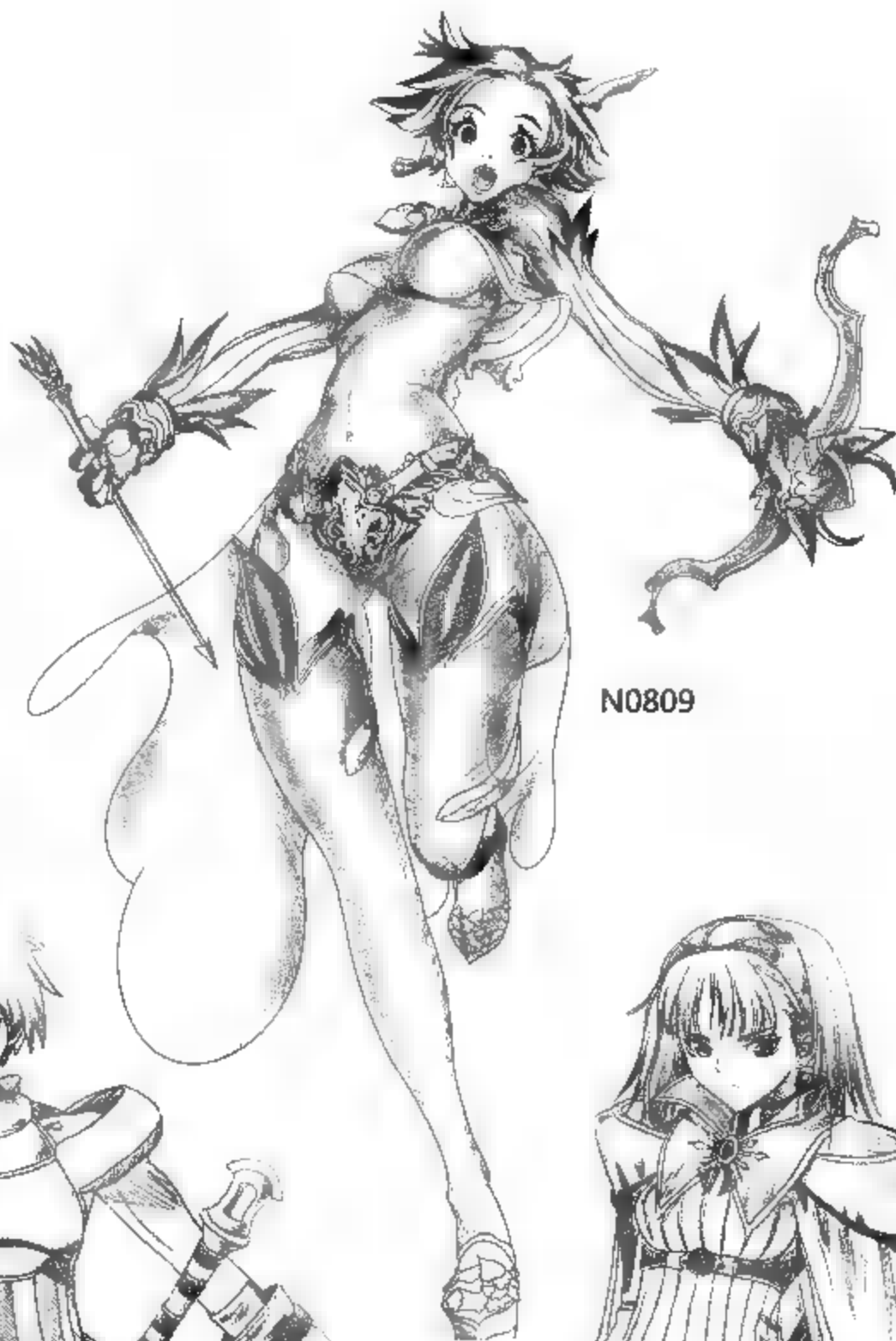
虽然奇幻角色形态各异，但在造型设计上还是有一些规律可寻的，这个规律就是分解组合法。

我们把地球上所有的生物体进行分解并且将分解出的各部分加以标记，然后再搭配组合，就可以创造出无限的奇幻形象来！

奇幻角色的形象是想象出来的，所以它们没有必要遵循现实世界中生物的身体绘制法则，也就是说，不管将多少种异类生物身体的某些部分进行组合，都是可以的，例如，牛的犄角长在鸟的头上，猫的眼睛长在人脸上，人的身体上长出鸟的翅膀等。

创作出的新的形象是想象出来的生物（不存在），因此它们的个性完全没有被设定，我们可以自由地设定它们的个性。即使设定的个性或者生活习性等特征与现实中生物的个性相去甚远也没有问题（这是一个自由发挥想象力，大胆创造的空间）。

绘制奇幻角色时可以以一个物种的身体作为基础，然后在此基础上进行大胆的变形、组合。例如，右图中两位角色都是以人的身体作为基础，然后在头部添加了犄角，背部添加了翅膀，臀部添加了尾巴等元素。

N0809
N0810
N0811

N0812
N0813
N0814
N0815

N0816

N0817

N0818

N0819
N0821
N0820

N0822
N0823
N0824

N0825
N0826
N0827

N0828
N0829
N0830

N0831
N0832
N0833

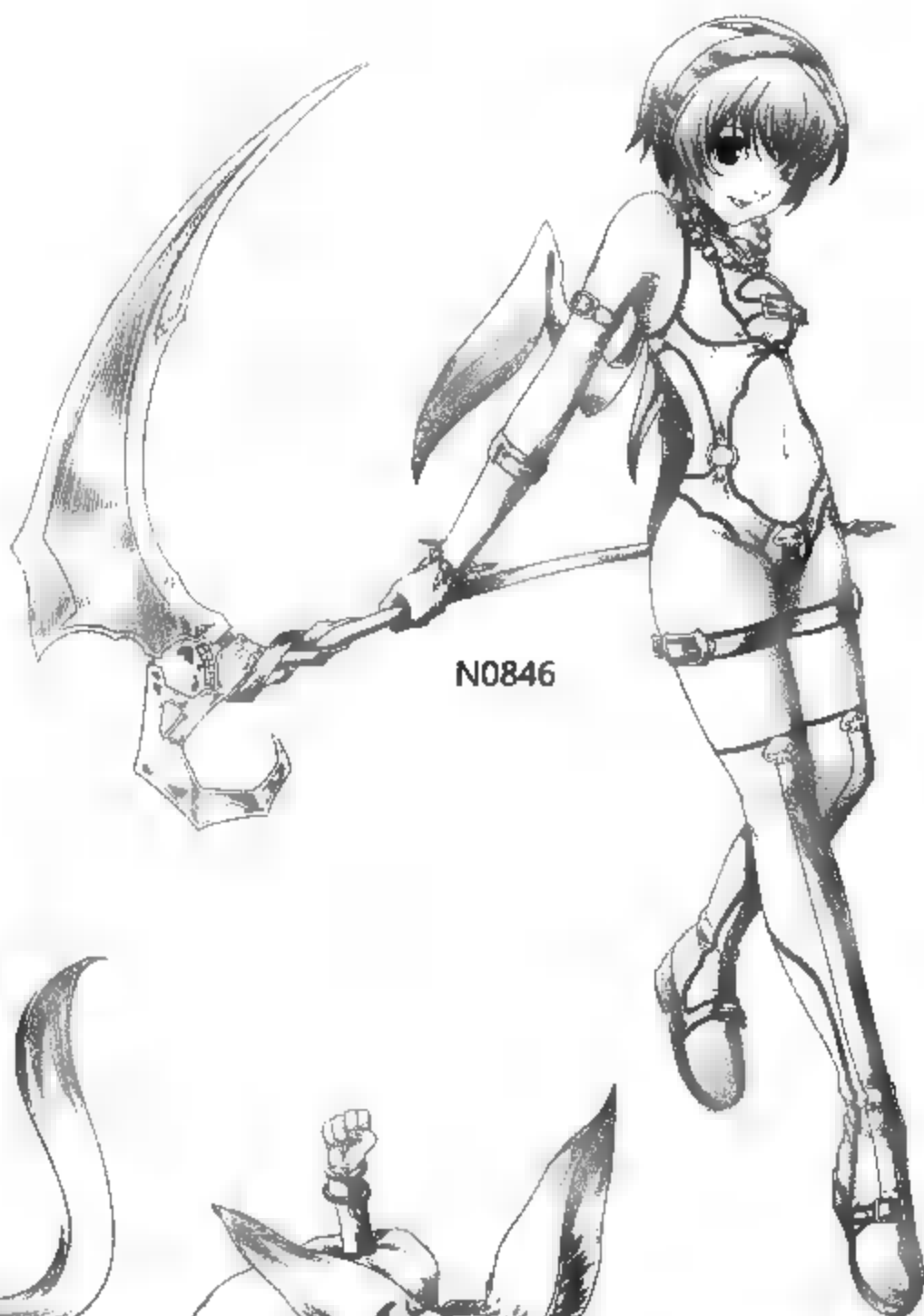
N0834
N0835
N0836

N0837

N0838

N0839

N0840
N0841
N0842

N0843
N0844
N0845

N0846
N0847
N0848

N0849
N0850
N0851

N0852
N0854
N0853

N0856

N08655

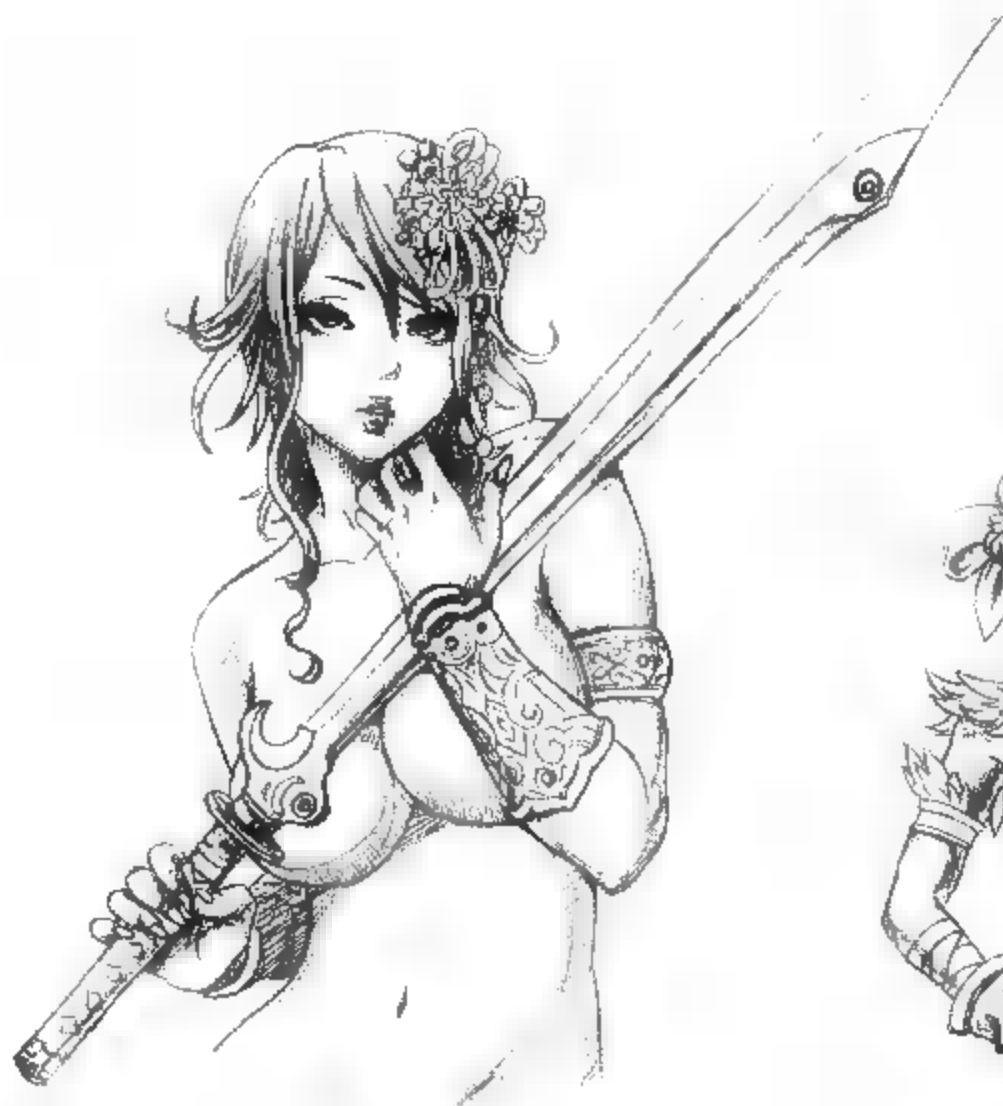
N0857

N0858

N0859

N0860

N0861

N0862

N0863

N0864

N0865

N0866

N0867

N0868-869

N0870
N0871
N0872

N0873
N0874
N0875

N0876

N0877

N0878

N0879

N0880

N0881

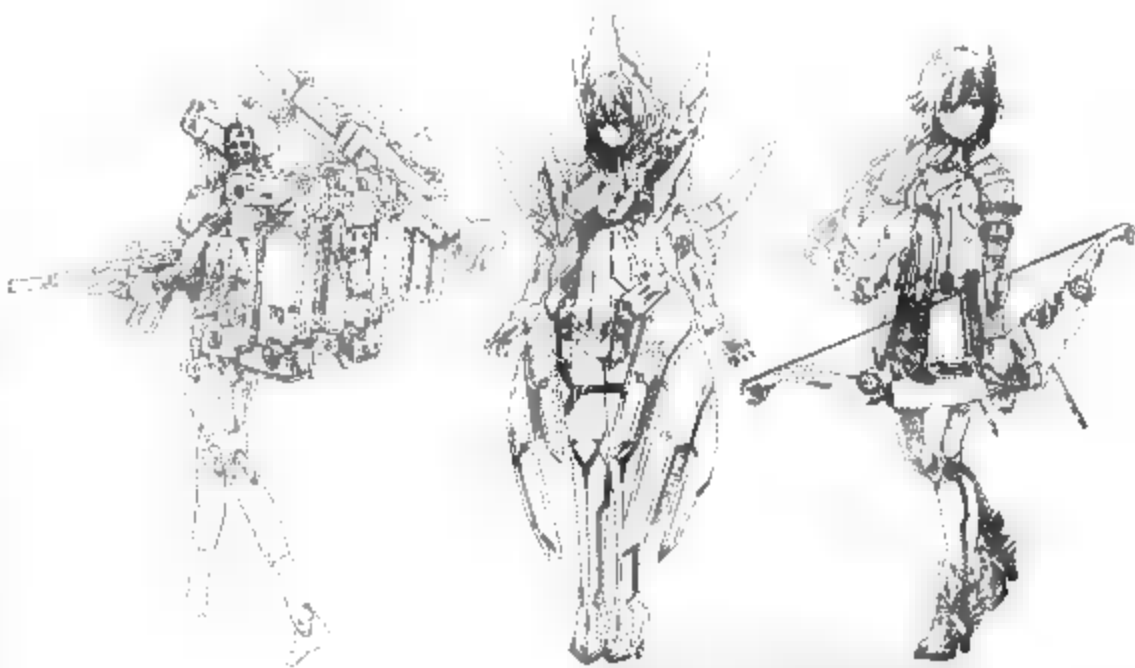
科幻

Science fiction chapter

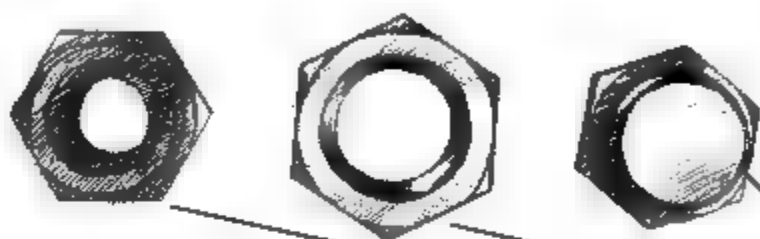
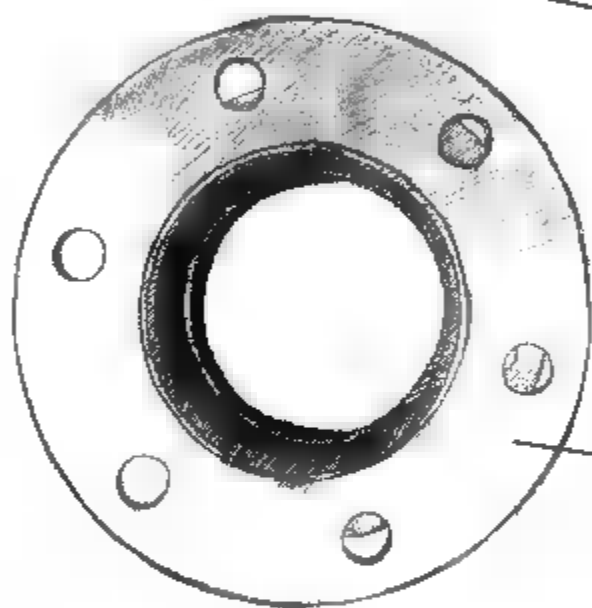
本章简介

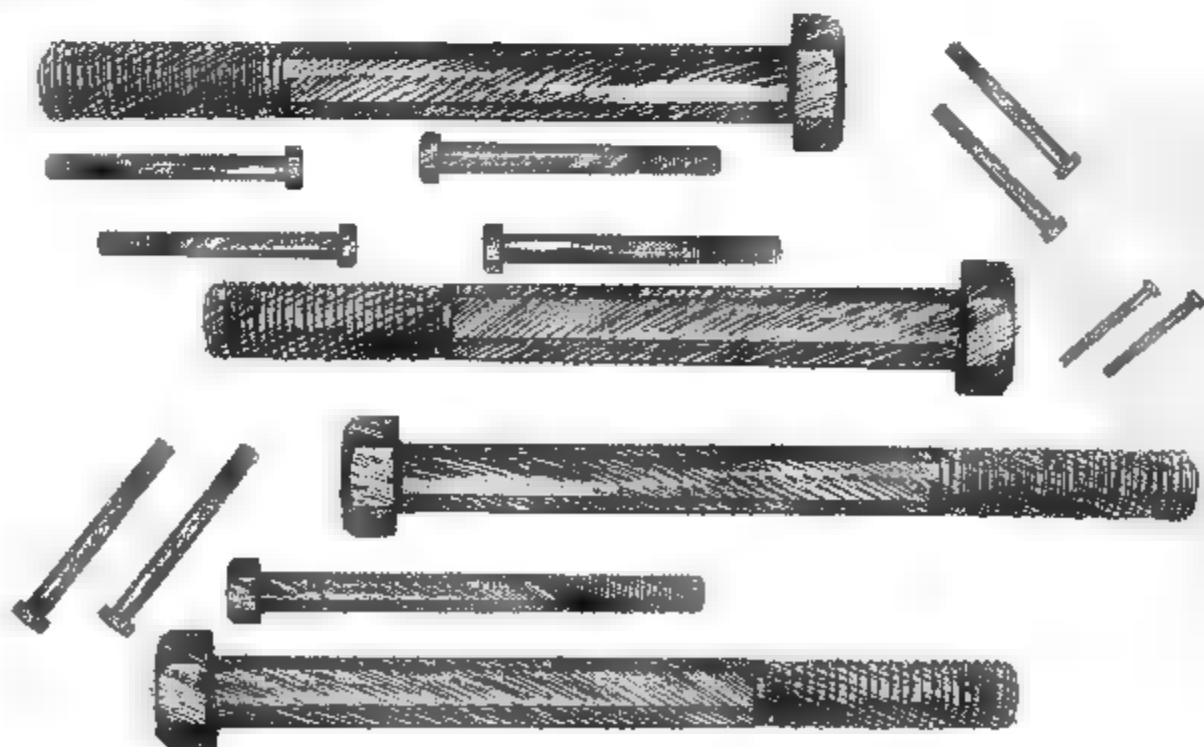
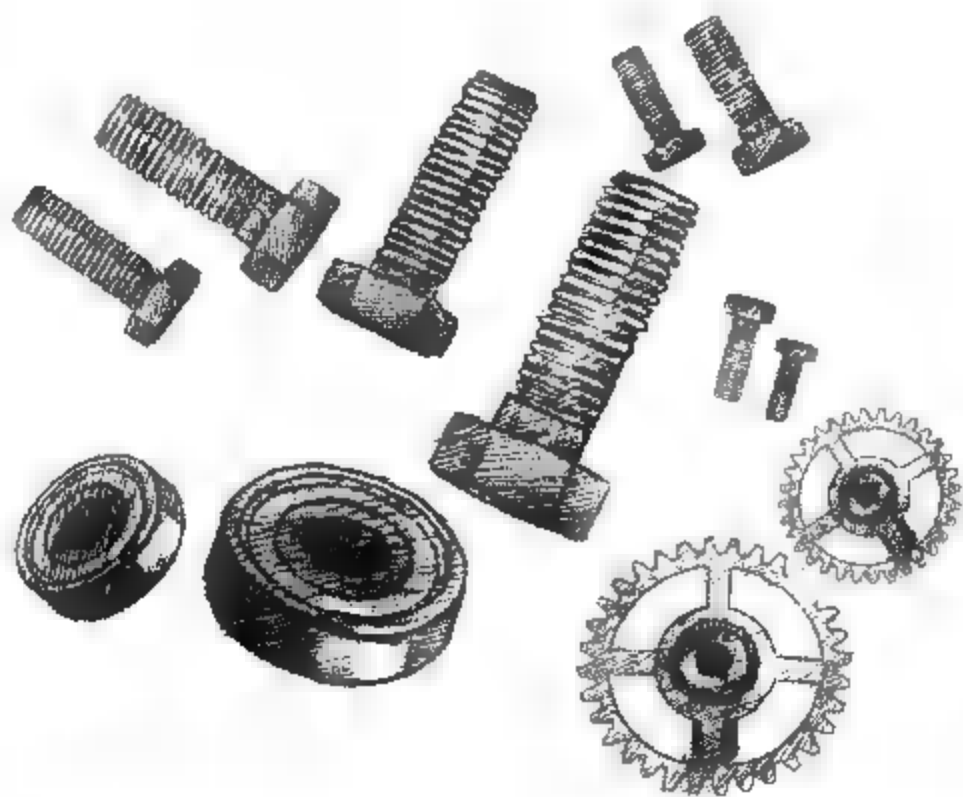
页数/Page：224～248

范例作品编号：N0882～N0937

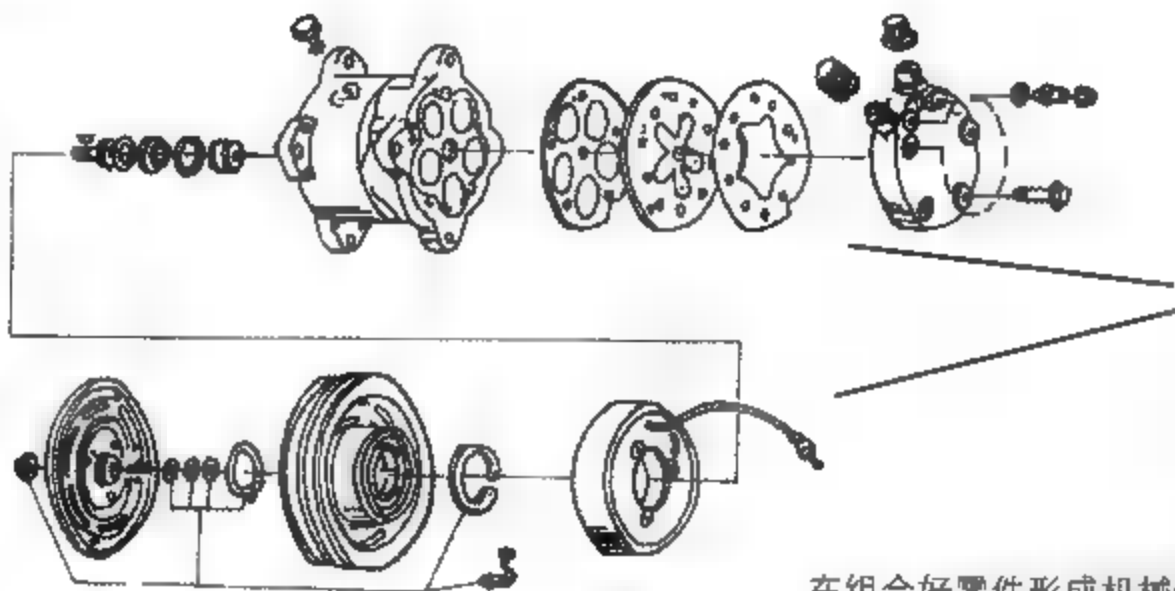
内容要点：在科幻类题材漫画中，机械化的战甲也就是机甲起着举足轻重的作用。机甲主要是出现在游戏和动漫作品中，以想象力为基础，加以材质、零件与结构的拼合来进行绘制与创作，同时也要参考人体动力学的规律与活动结构。每一个附着机甲或重型武器的科幻题材人物都显得霸气十足。

零件的绘制基础

零件在机甲的绘制中占有很重要的地位。机甲的美观与展现基本体现在整体的设计上，但细节的部分会涉及到大量的零件绘制。因此，参考实物零件并加以美化的绘制是十分必要的。

管状零件常用于圆形零件的连接。在连接的结构中，零件是作为可活动和承载的支点。

承接零件是连接各个大型部件的中转部分，也是机械体的众多组成部分之一，一般在大型机械体中，它的运用数量是非常多的。

轴承零件是固定杠杆制件的支撑点，也有保护杠杆制件的作用。在机械体中，杠杆的调配和运作是机械运动的基础，因此，作为杆制零件的配备零件，轴承是必不可少的。

作为组成机械体的主要部分，零件功不可没。因此，如何绘制机械零件并体现其质感，在绘制漫画机甲的过程中占很重要的位置。机甲必须有好的细节和结构。而细节与结构的最好体现，就表现在部分裸露的零件上。

在绘制其形态的时候，需要特别注意细节的部分，比如螺丝的螺头和螺帽部分，齿轮的锯齿与边缘部分等。绘制基本零件时，不能因为其小而进行粗糙地绘制，要注意细节的标注和纹理的清晰。

在绘制基础零件时，要绘制出零件的质感和立体感，不能因其个体较小，就对其疏忽。细节能够决定主体的丰富感和画面的层次感。掌握基本零件的绘制方法对绘制机械体来说是必不可少的。

零件的组合技巧

一个简单的组合实例图，任何零件的组成都是有一定规律的。只要掌握了零件的组合规律，就能将零件任意组合成想要绘制的形态。在组合的同时，也必须考虑到组合后的美观感和整体感。

在组合好零件形成机械体以后，可以适当地添加人物让画面更加生动。机械体除了作为一个整体以外，也可以作为局部装饰在衣物或人体上，成为机甲的另一种体现形式。

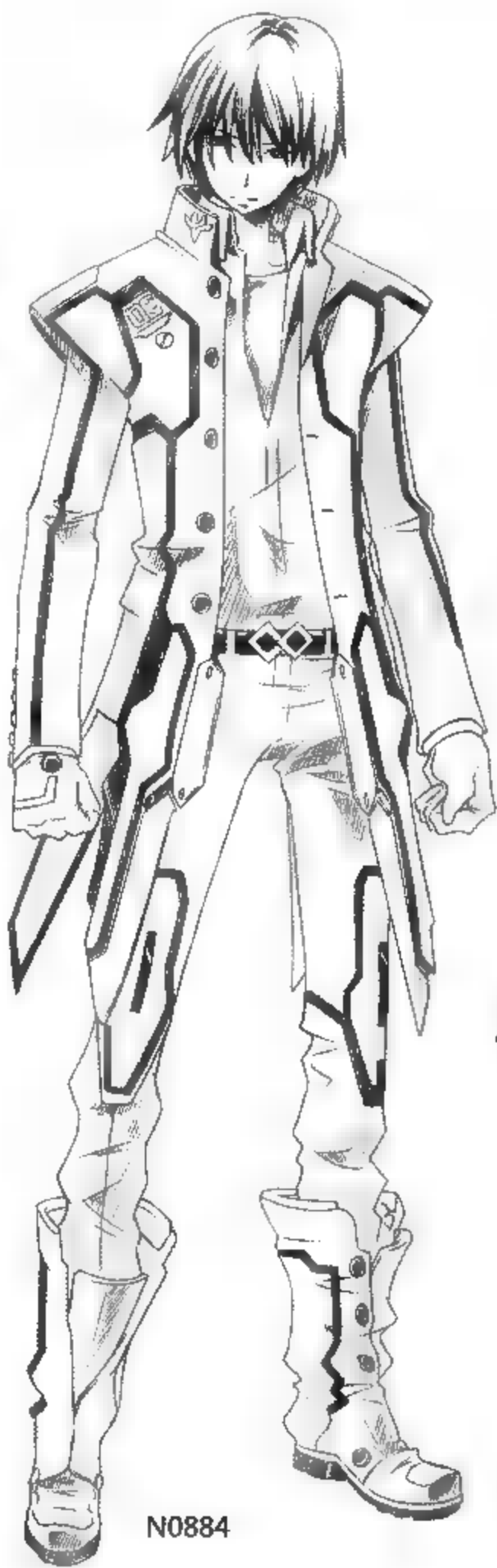
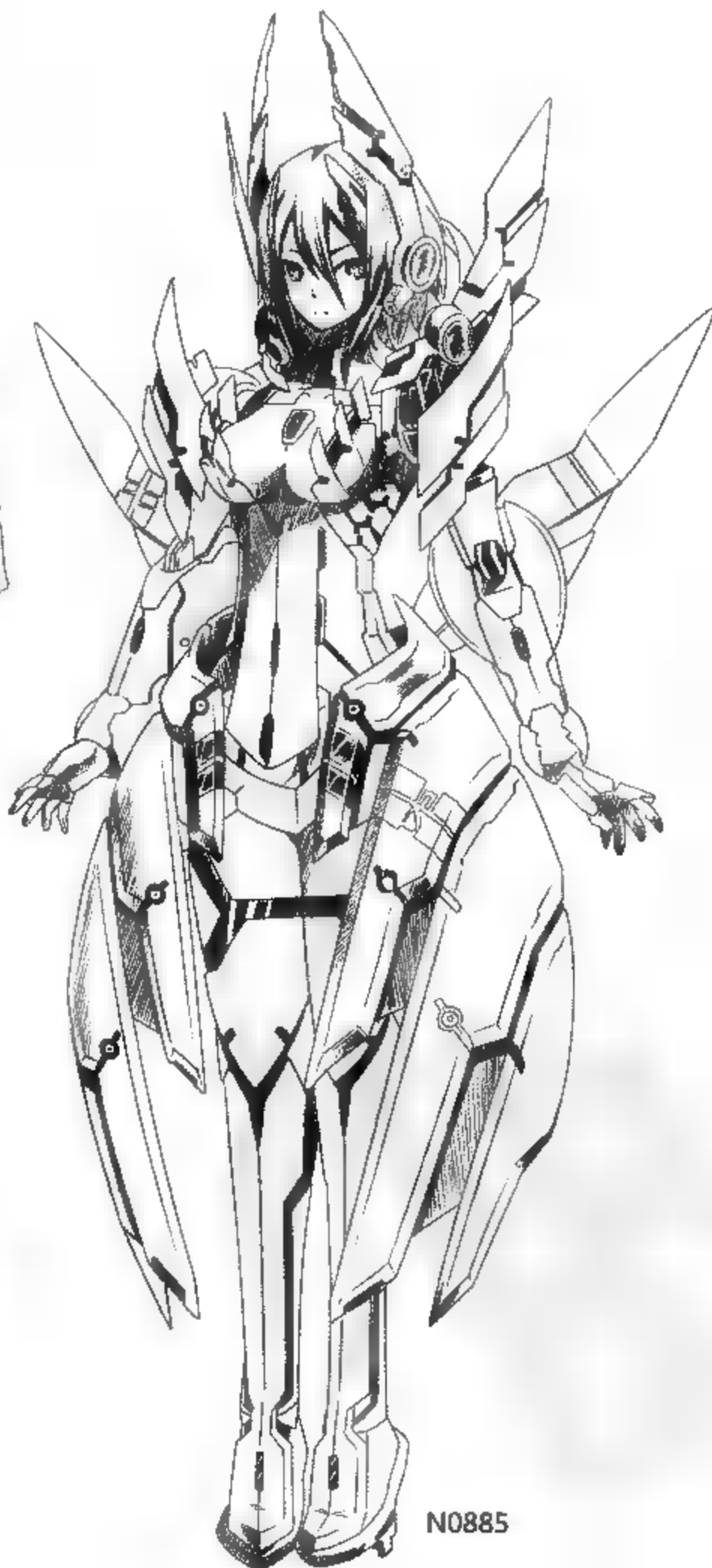
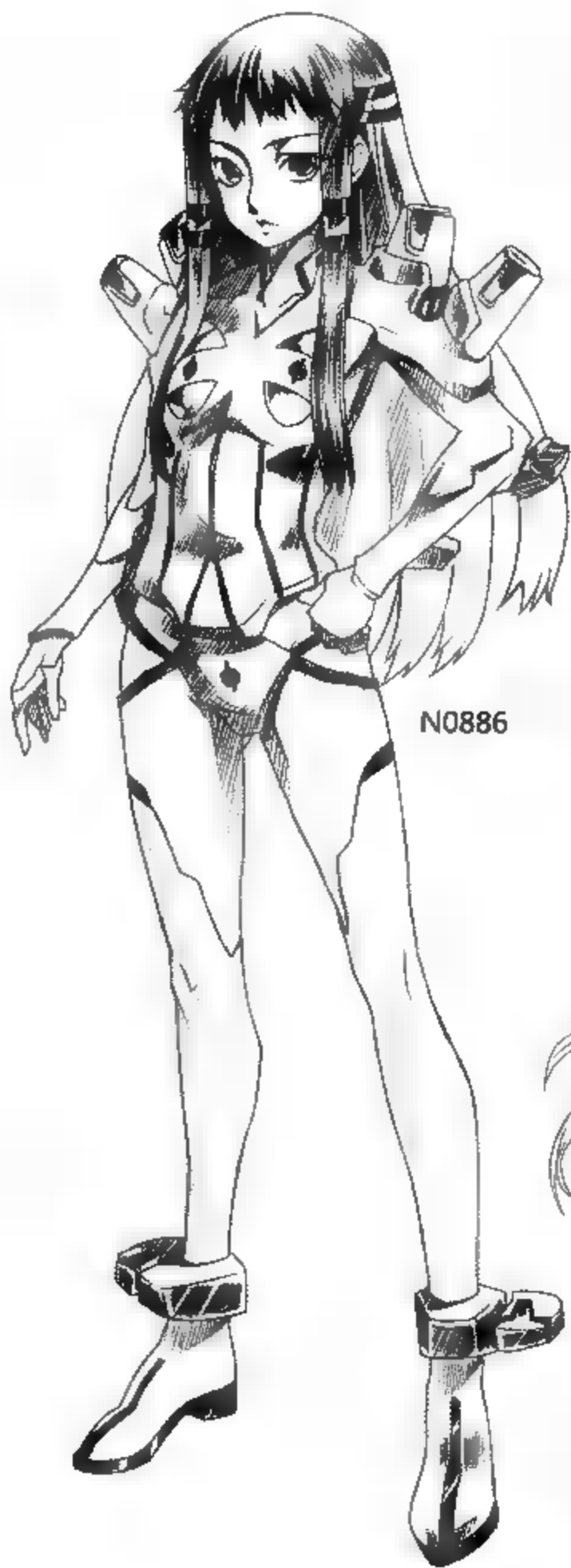
机械体是由大量的零件组合而成的。如何组装这些零件也是需要好好了解并掌握的。零件的组装除了实用型外还有美观型。在绘制漫画机甲中，基本以美观炫酷的外形为主。因此，在组合零件的时候，也要一并考虑到外形的美观。

N0882

N0883

N0884
N0885

N0886

N0887

N0888
N0889

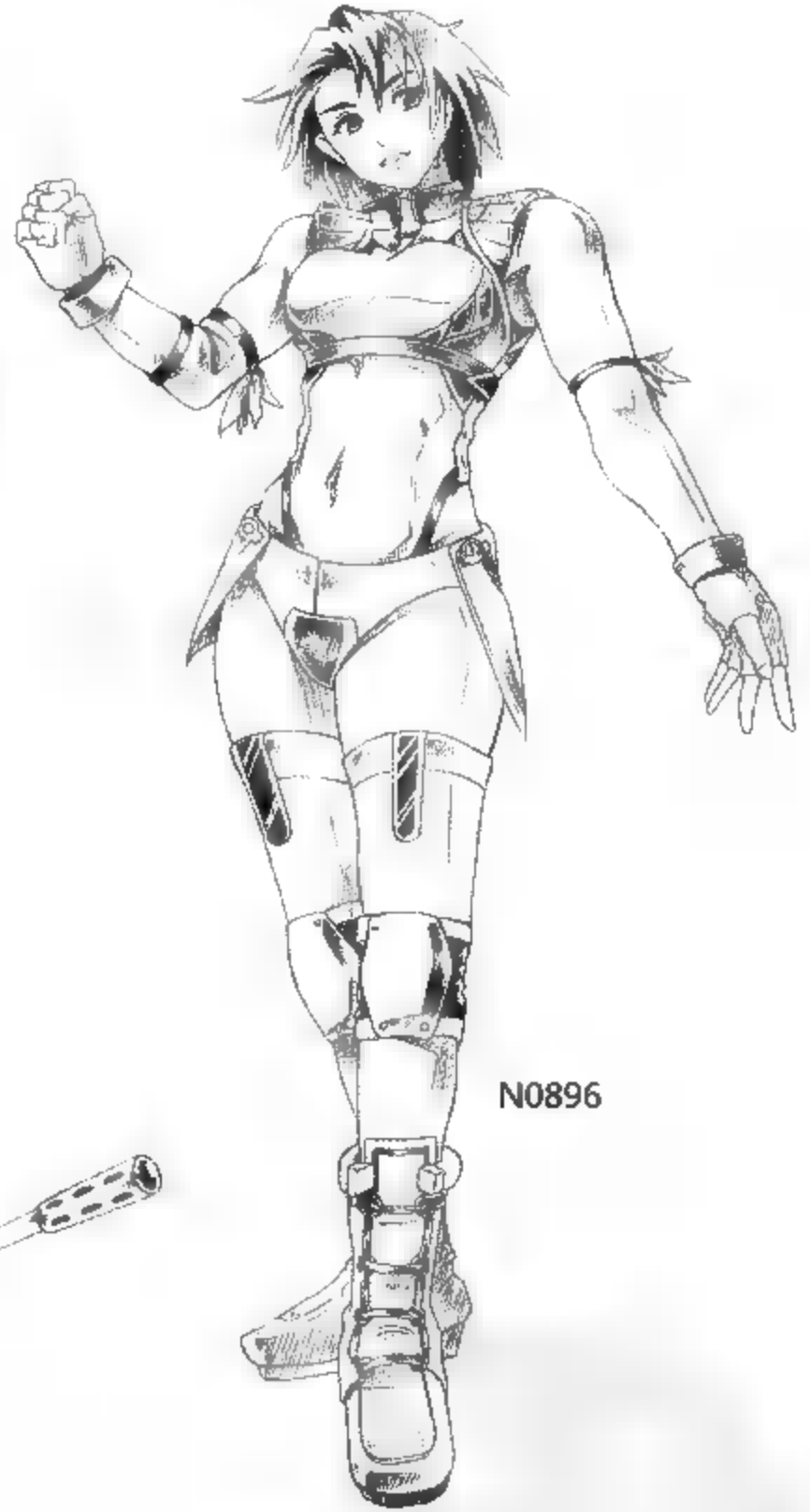
N0890

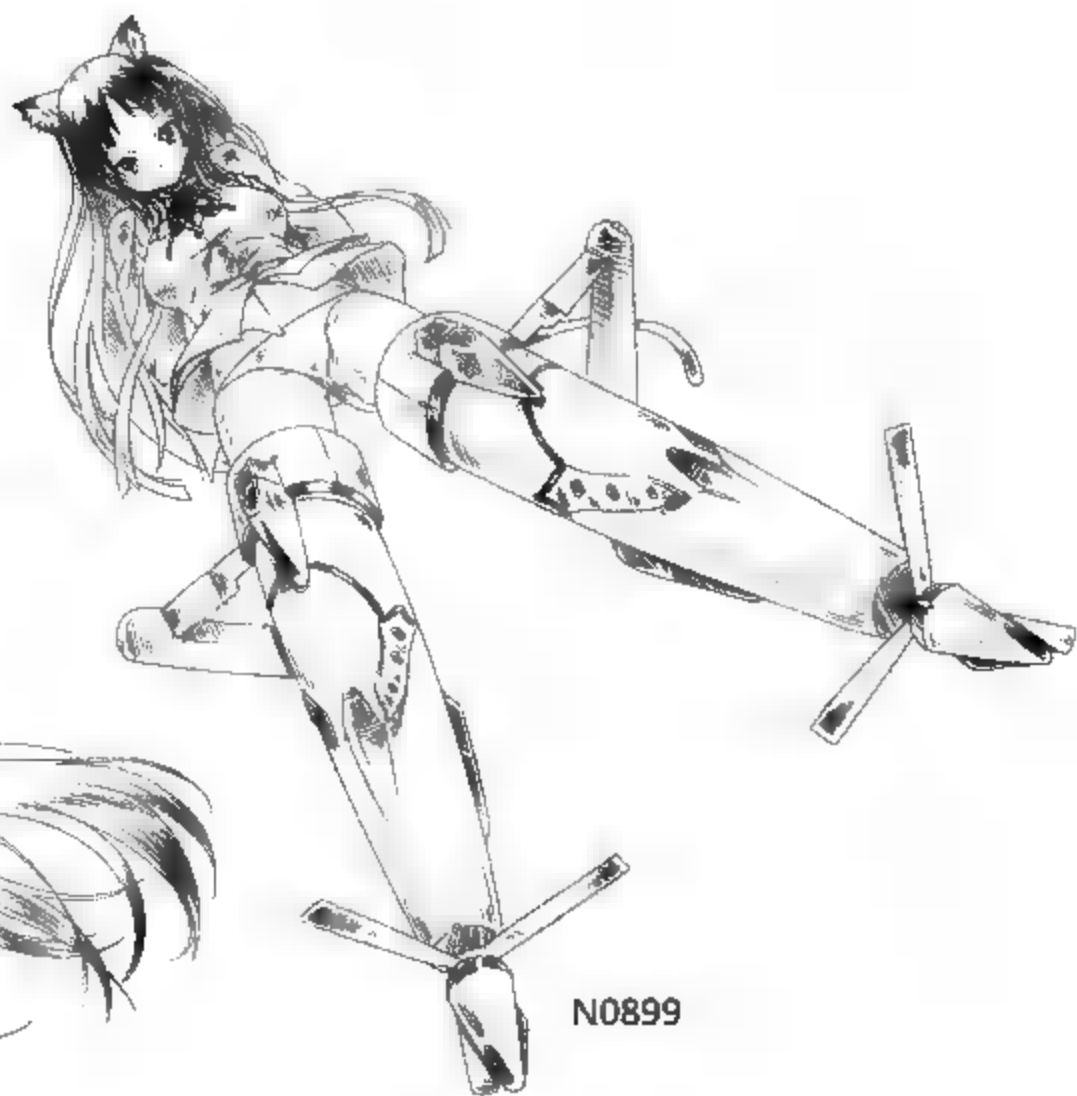
N0891

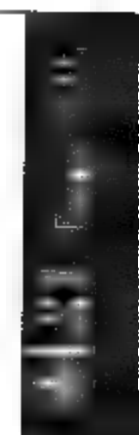
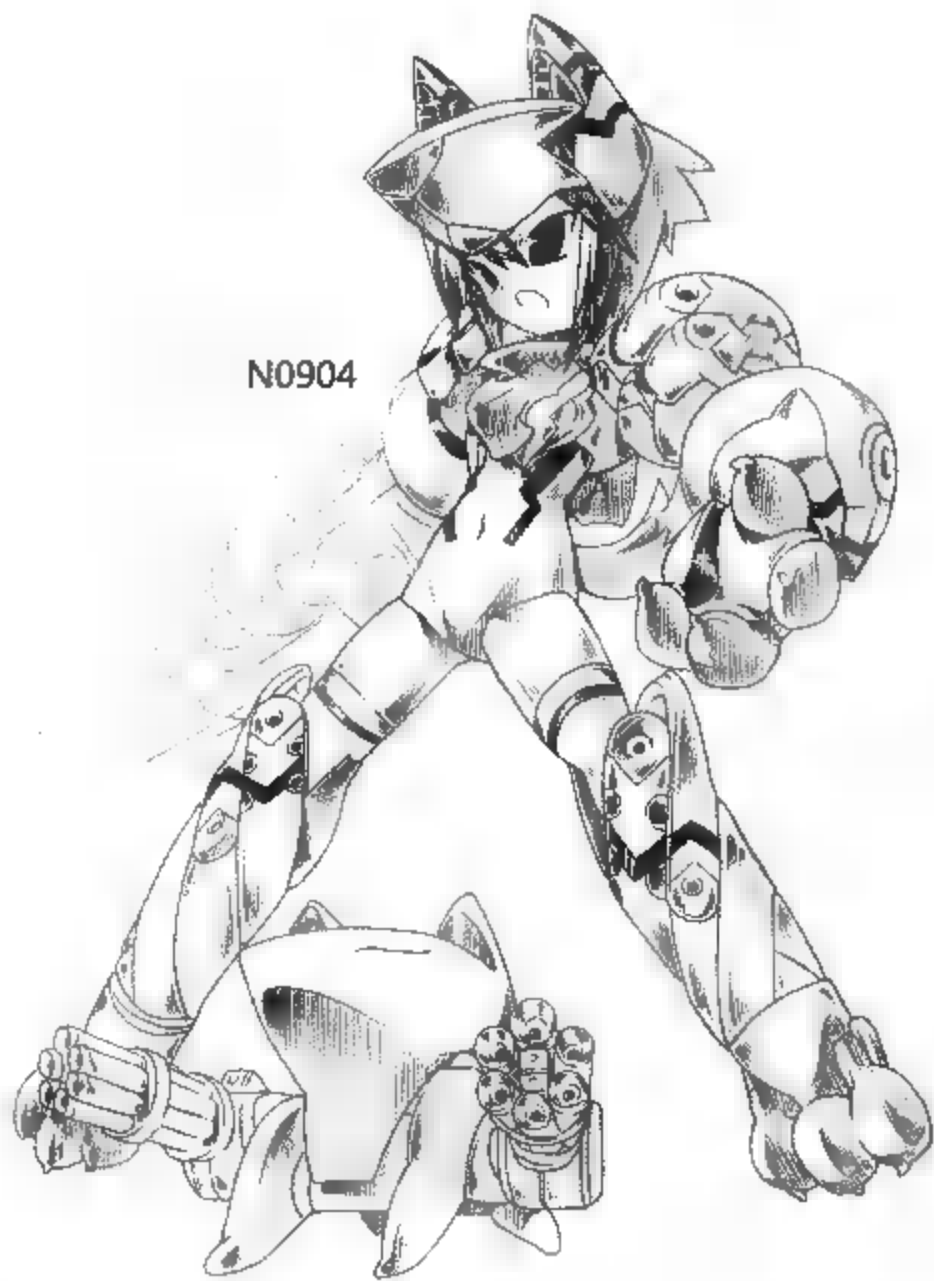
N0892-893

N0894
N0896
N0895

N0897

N0898

N0899

N0900

N0901

N0902
N0903

N0904
N0905-906

N0907

N0908

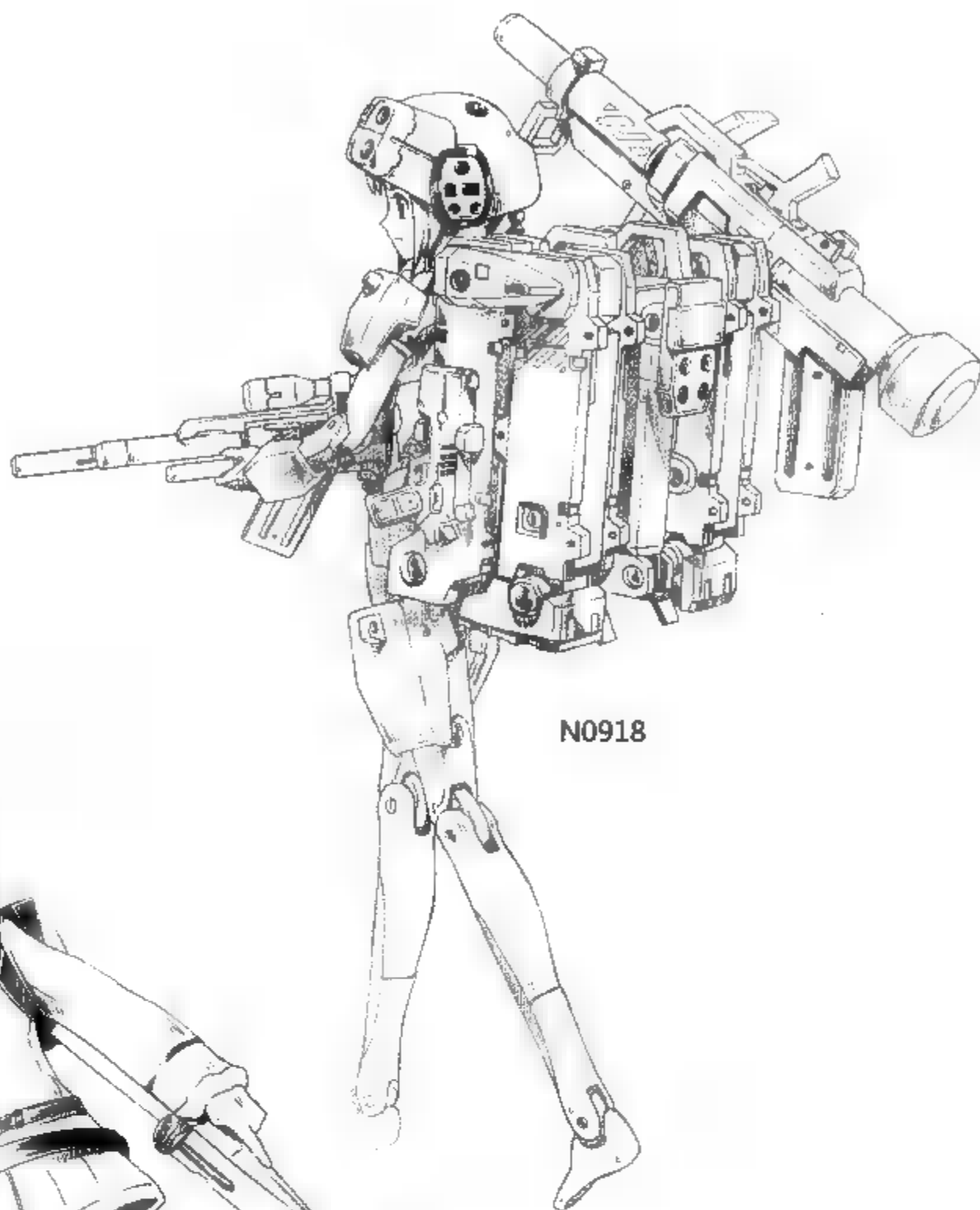
N0909
N0910
N0911

N0912

N0913

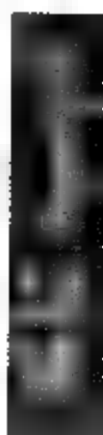
N0914
N0915

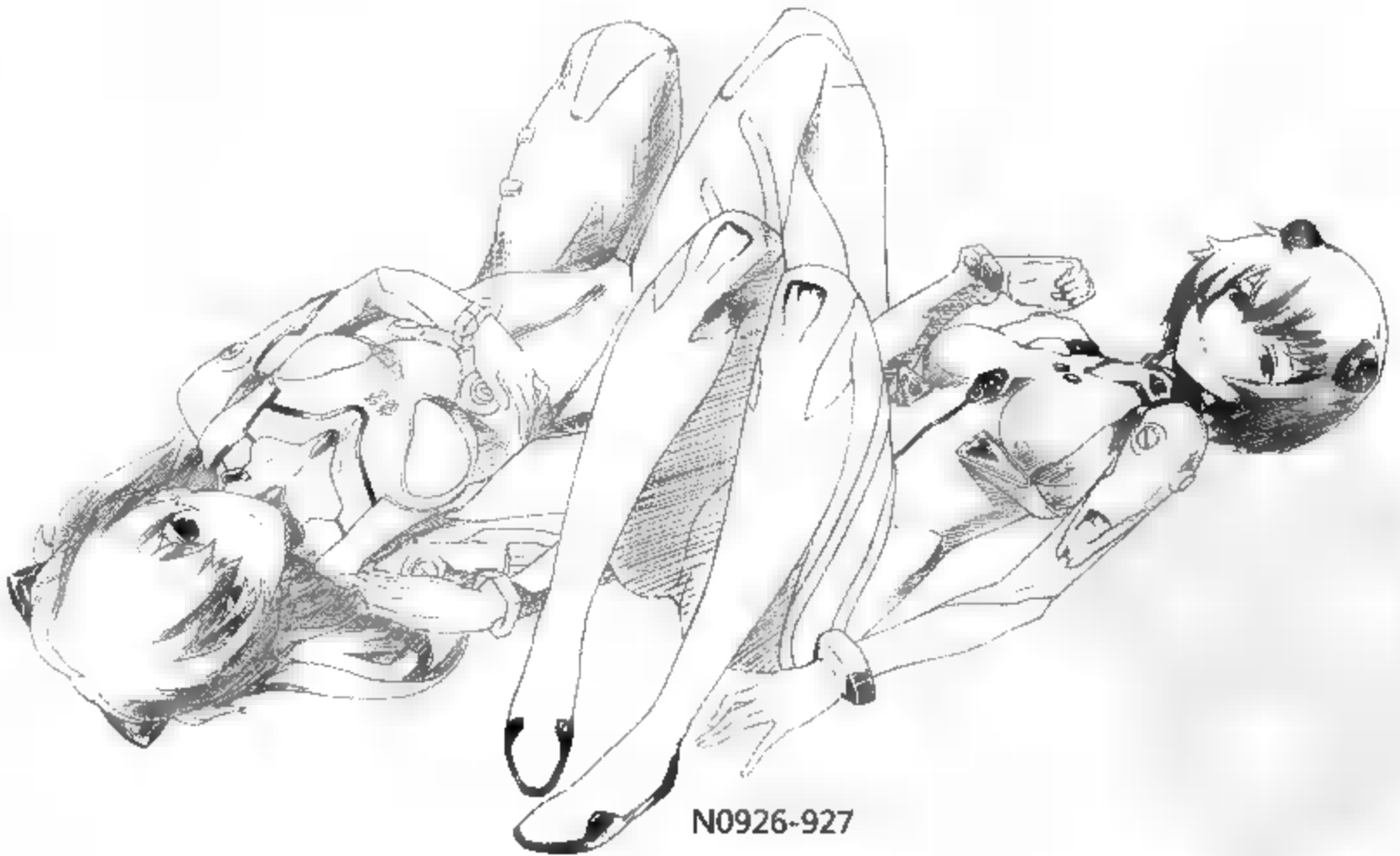
N0916

N0917

N0918
N0919

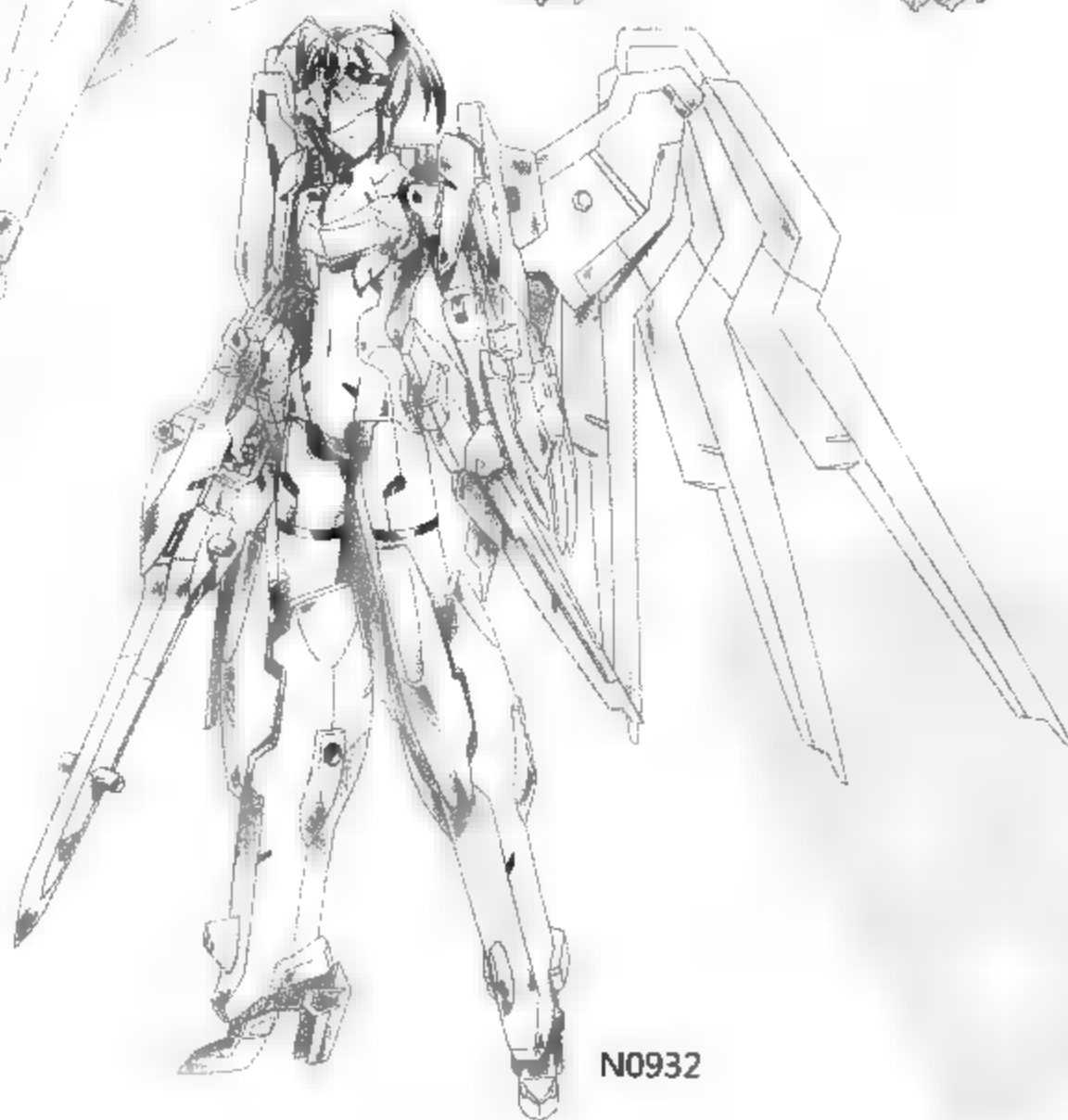
N0920

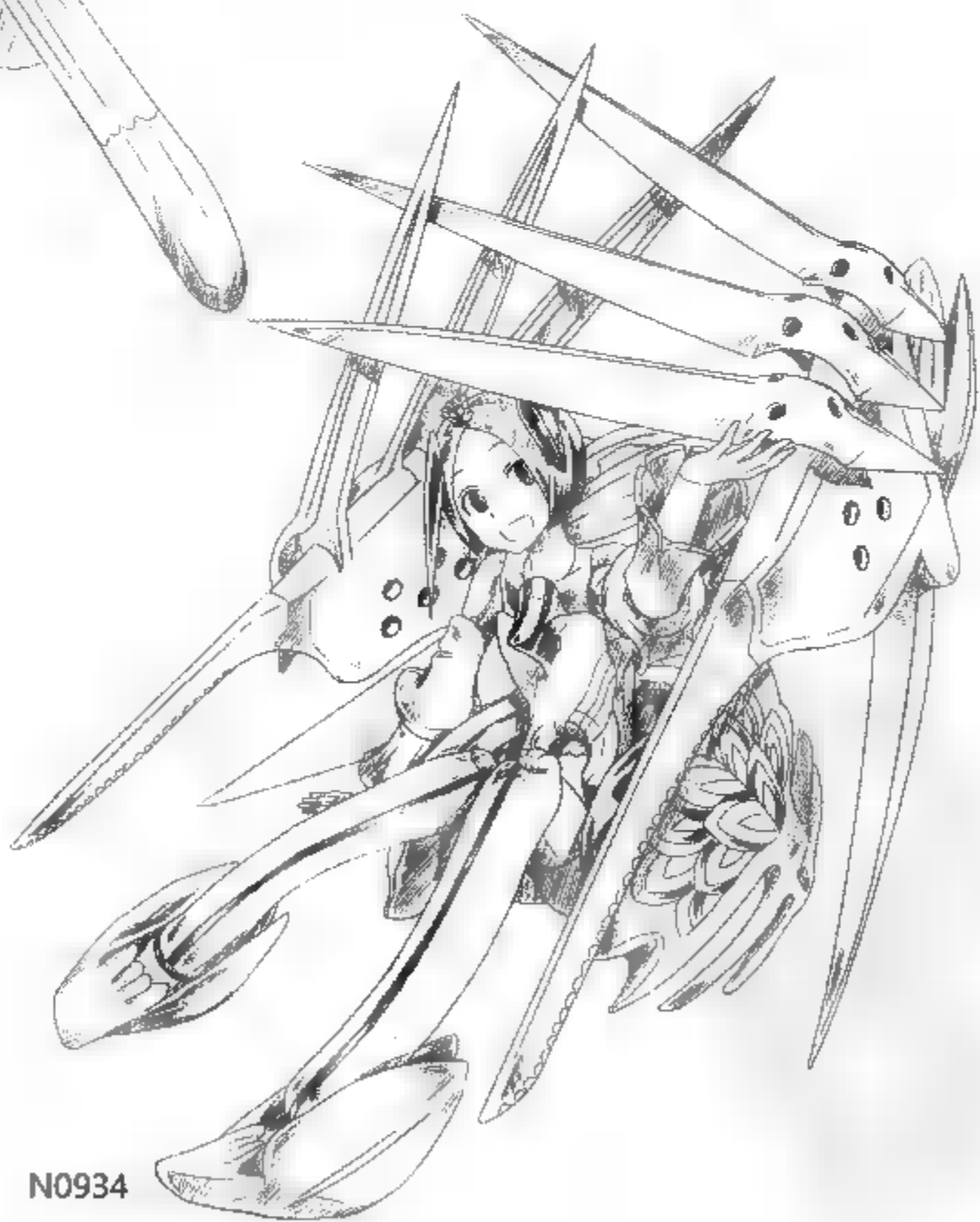
N0921

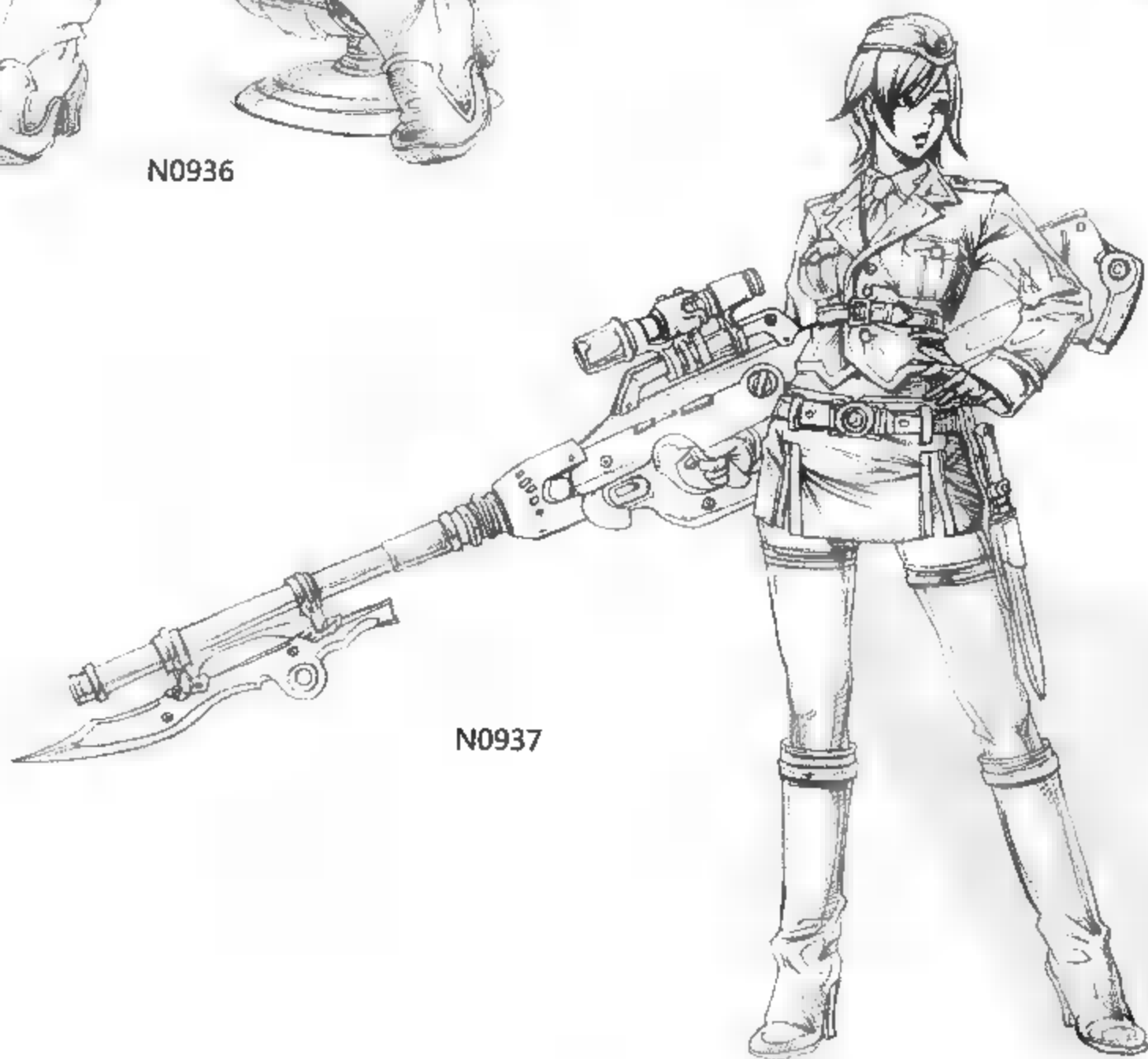
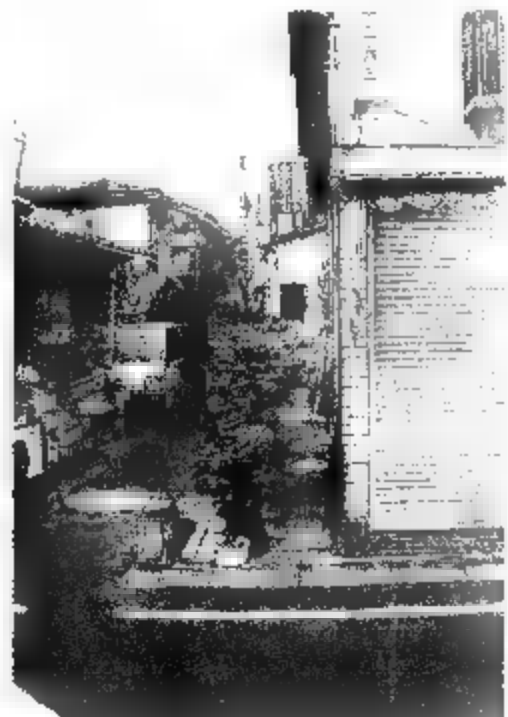
N0922-923

N0924

N0925

N0926-927

N0928

N0929

N0930
N0931
N0932

N0933
N0934

N0935

N0936

N0937

动漫场景

Animation scene

本章简介

页数/Page：249～296

范例作品编号：N0938~N0980

内容要点：场景指的是展开动漫剧情单元场次的空间环境，是动漫剧情总体空间环境的重要组成部分。场景可反映剧本所涉及的时代、社会背景和自然环境，主要服务于角色表演的空间场所，是人物角色思想感情的陪衬。

场景中的透视关系

违背透视规律的形体与人的视觉平衡时，画面就会失真，也就失去了美感的基础。因此，要想绘制出一幅好的动漫场景，首先必须掌握各种透视规律，并应用其规则处理好各种形象，使画面的形体结构准确、真实、严谨、稳定。

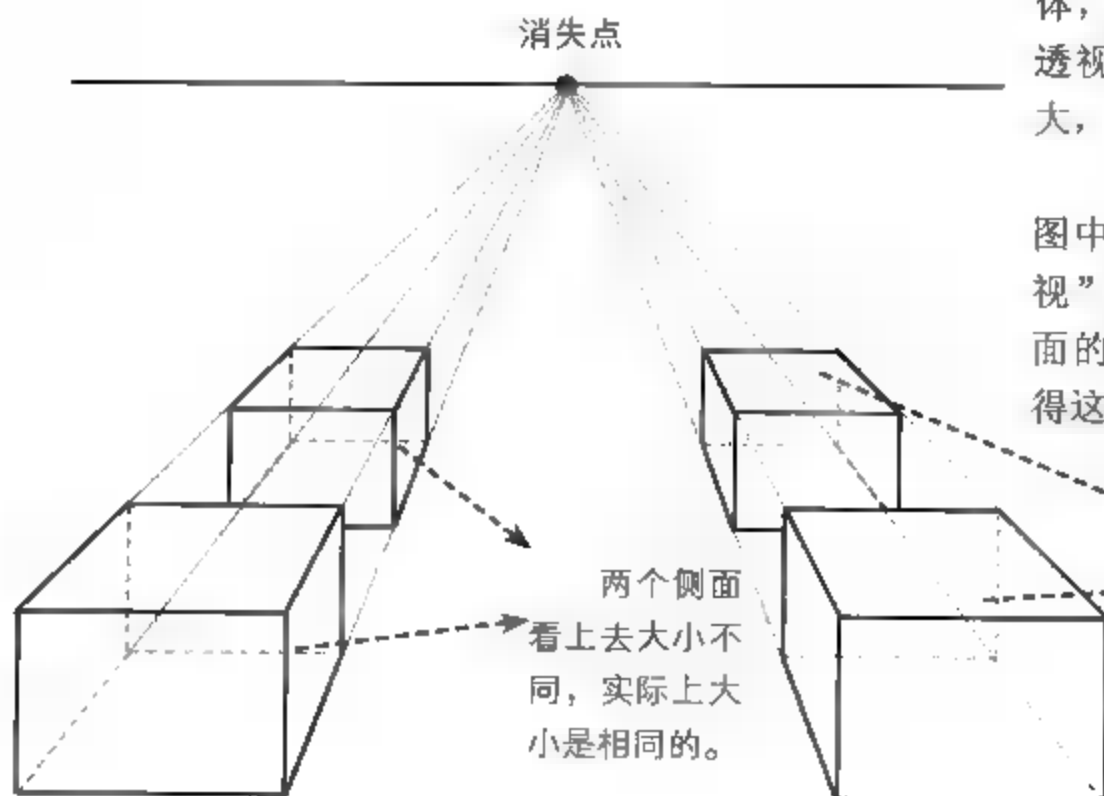
在日常生活中，我们看到的物体的形象有大小、高低、远近和长短之分（如下图所示）。这是由于方位和距离的不同在视觉中引起了不同效果，使我们所看到的物体形象常常与实际状态相比发生了变化，这种现象就是透视。

如右侧两幅图片所示，同样的课座椅越远越矮、越远体积越小（右侧图A），长方形的桌面变成了梯形。

图A

同样宽的道路越远越窄，同样高的电线杆越远越矮小（右侧图B）。

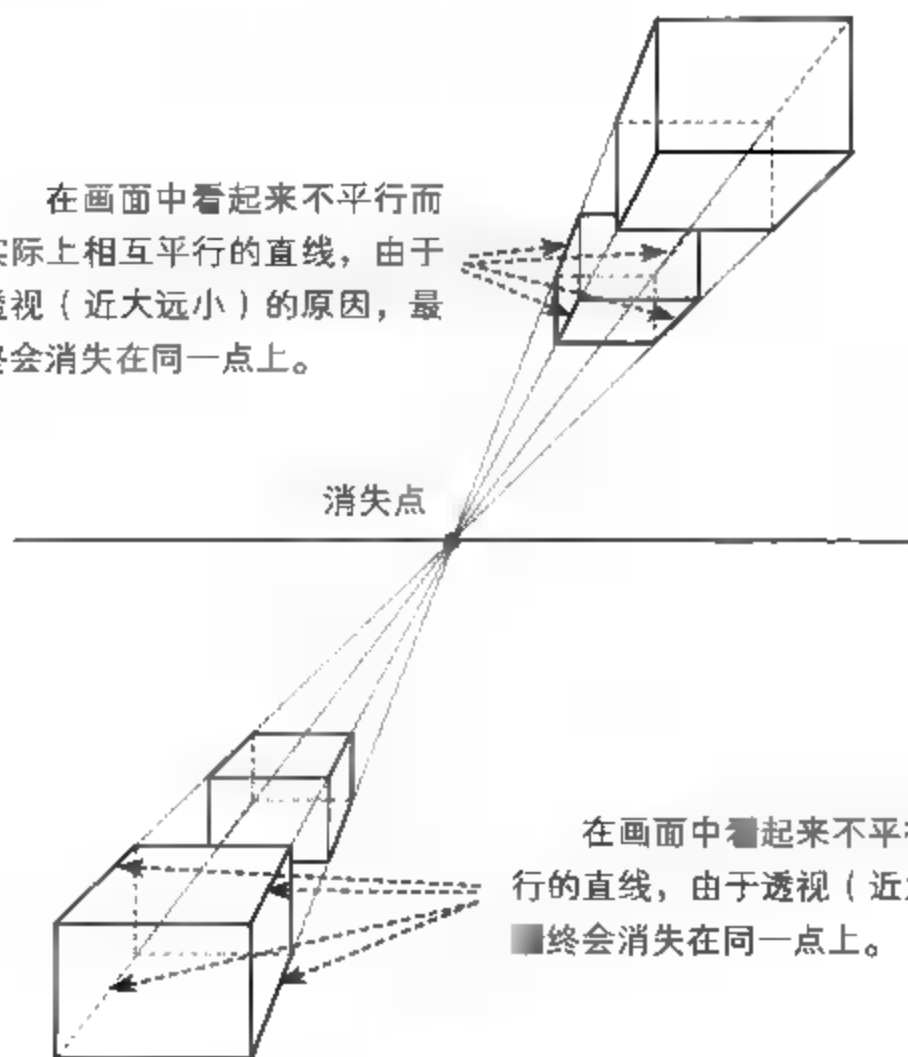
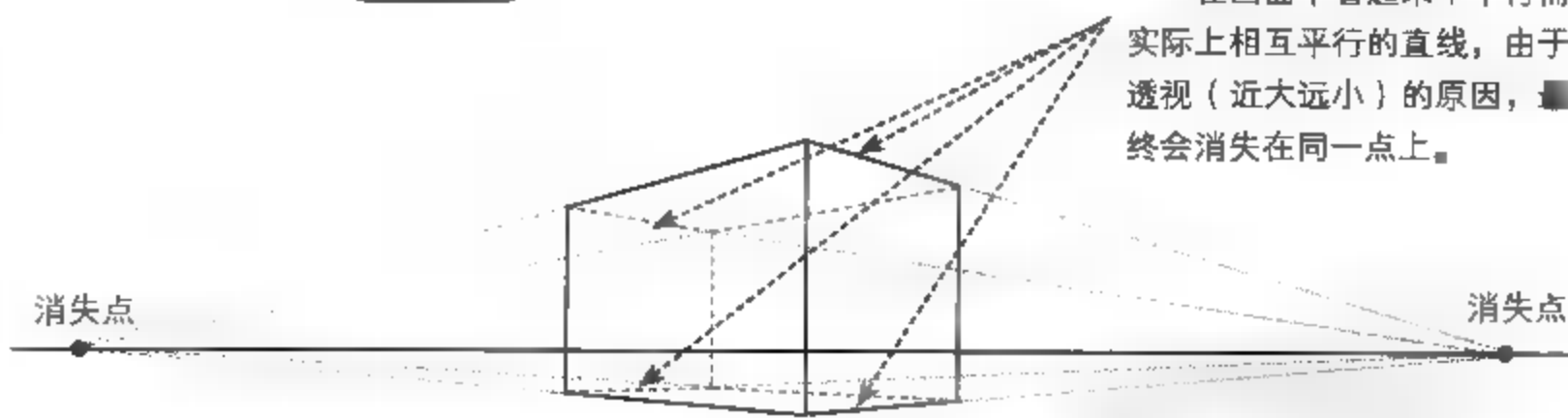
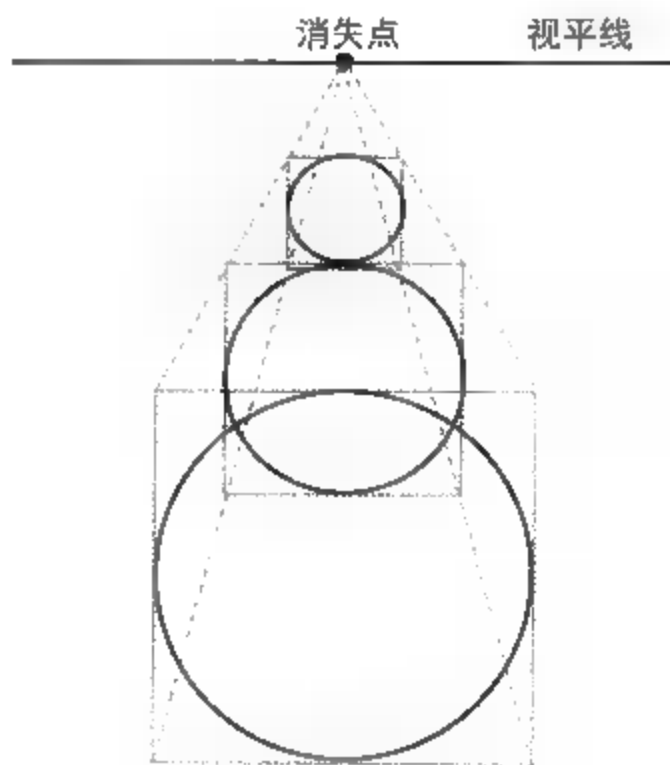
图B

“近大远小”是透视的基本特征。

体积、外形相同的两个物体，由于空间位置上的不同，其透视现象表现为近处的物体比较大，远处的物体比较小。

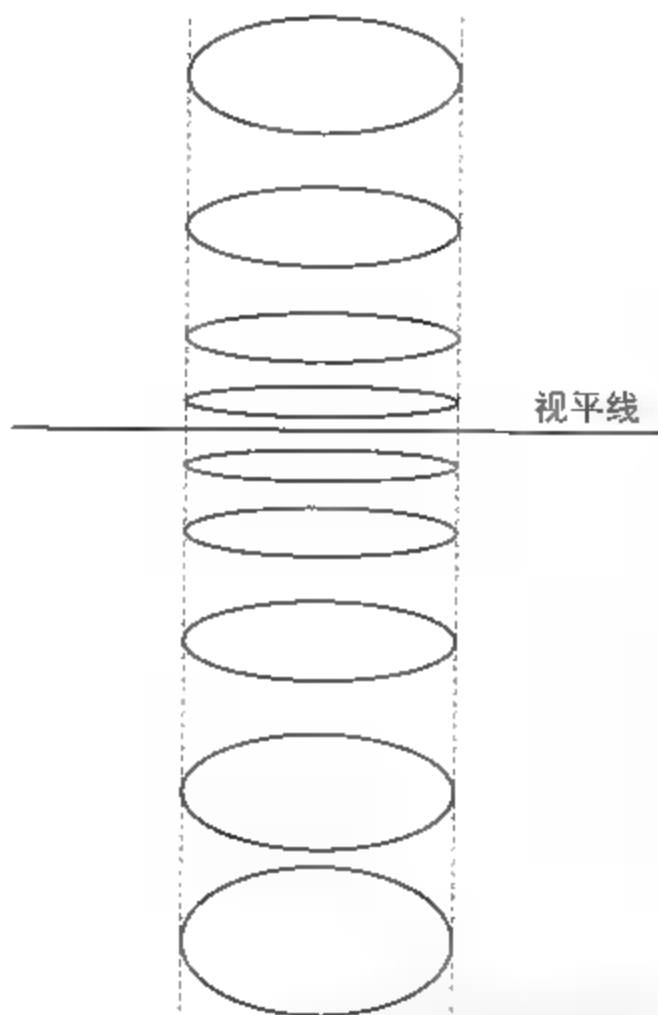
在这个立方体结构透视示意图中，我们可以看到，由于“透视”的作用。虽然每个顶面与侧面的大小不同，但是我们仍然觉得这些立方体的大小是相同的。

下图中一组长度相等、间距相同且互相平行排列的直立线段，每根线段的顶点和底点的光线反射到人的视点里形成一定的夹角。我们通过图例可以发现，图例上∠asa1 大于∠bsb1，∠bsb1 又大于∠csc1，∠csc1 又大于∠dsd1……因而线段aa1的透视大于线段bb1，线段bb1的透视又大于线段cc1，线段cc1的透视又大于线段dd1……由此可见，当等大的物体处于反射的光线夹角中时，离视点近的线段所形成的夹角，大于离视点远的线段所形成的夹角，这种大小之别就是透视图形会产生“近大远小”现象的原理。

在照片中可以看出，同样的房屋、电线杆越远越矮、体积越小，这就是透视中“近大远小”的特征。

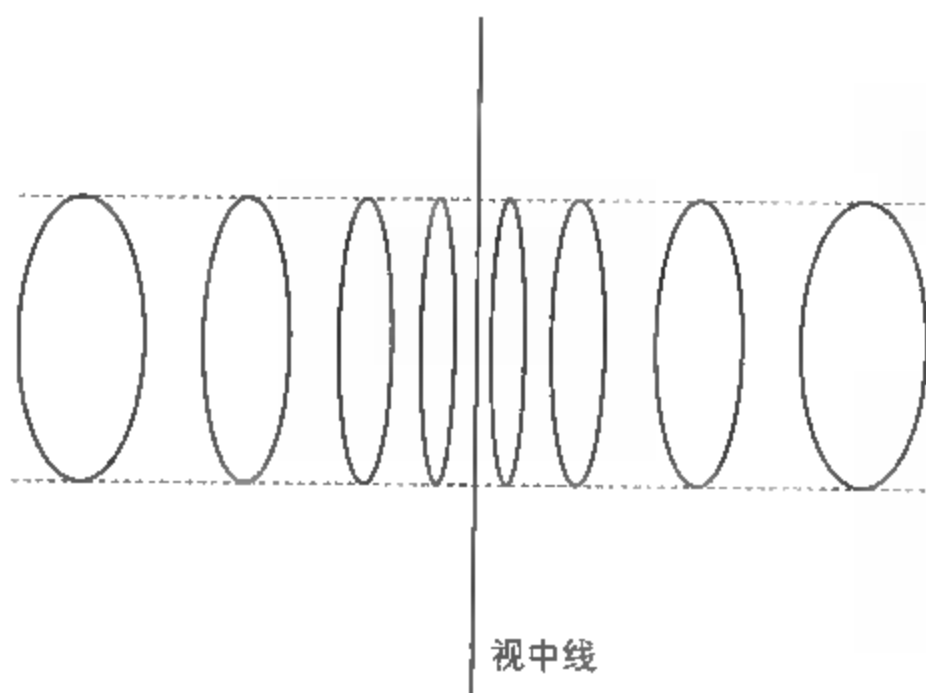
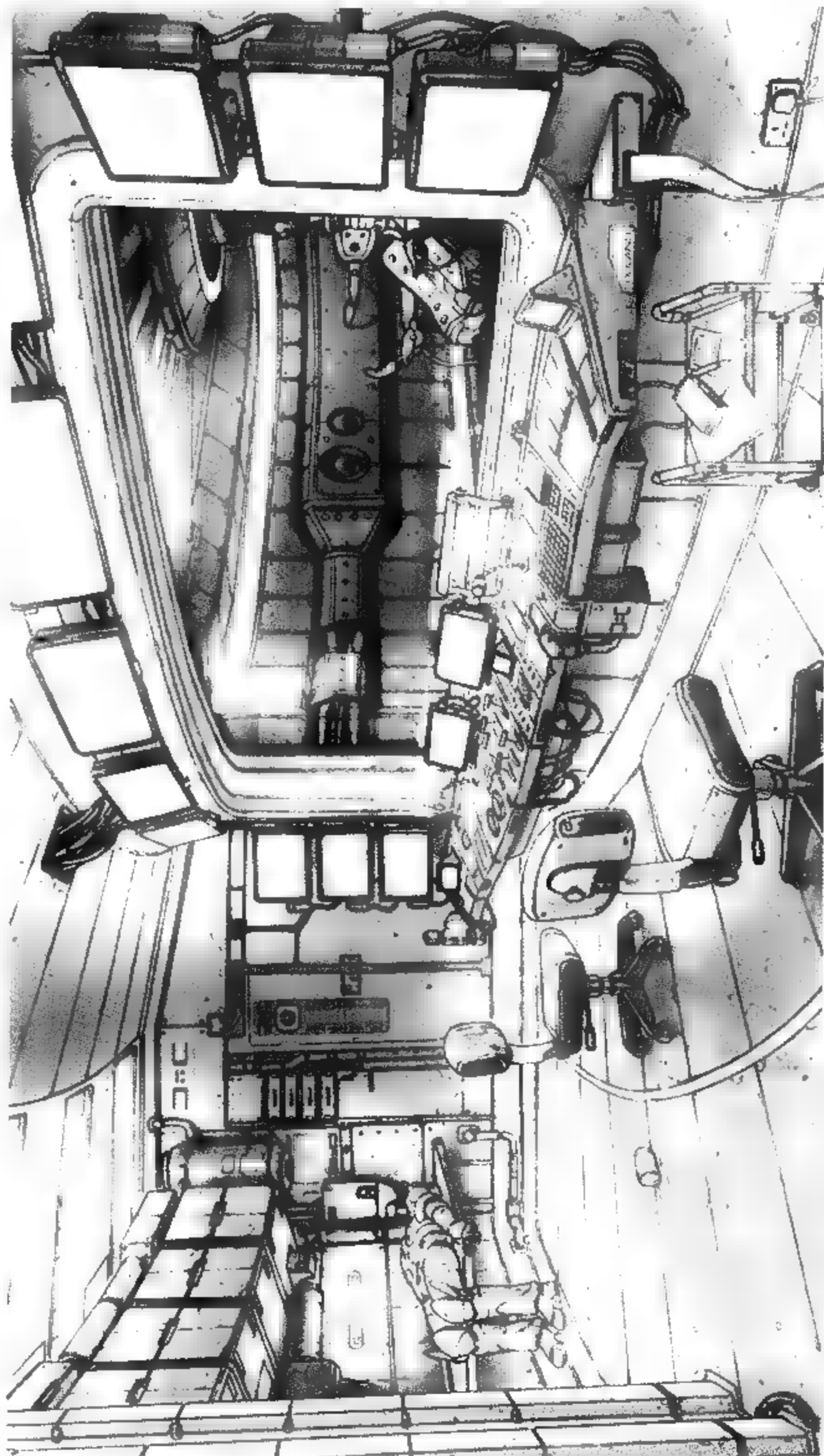
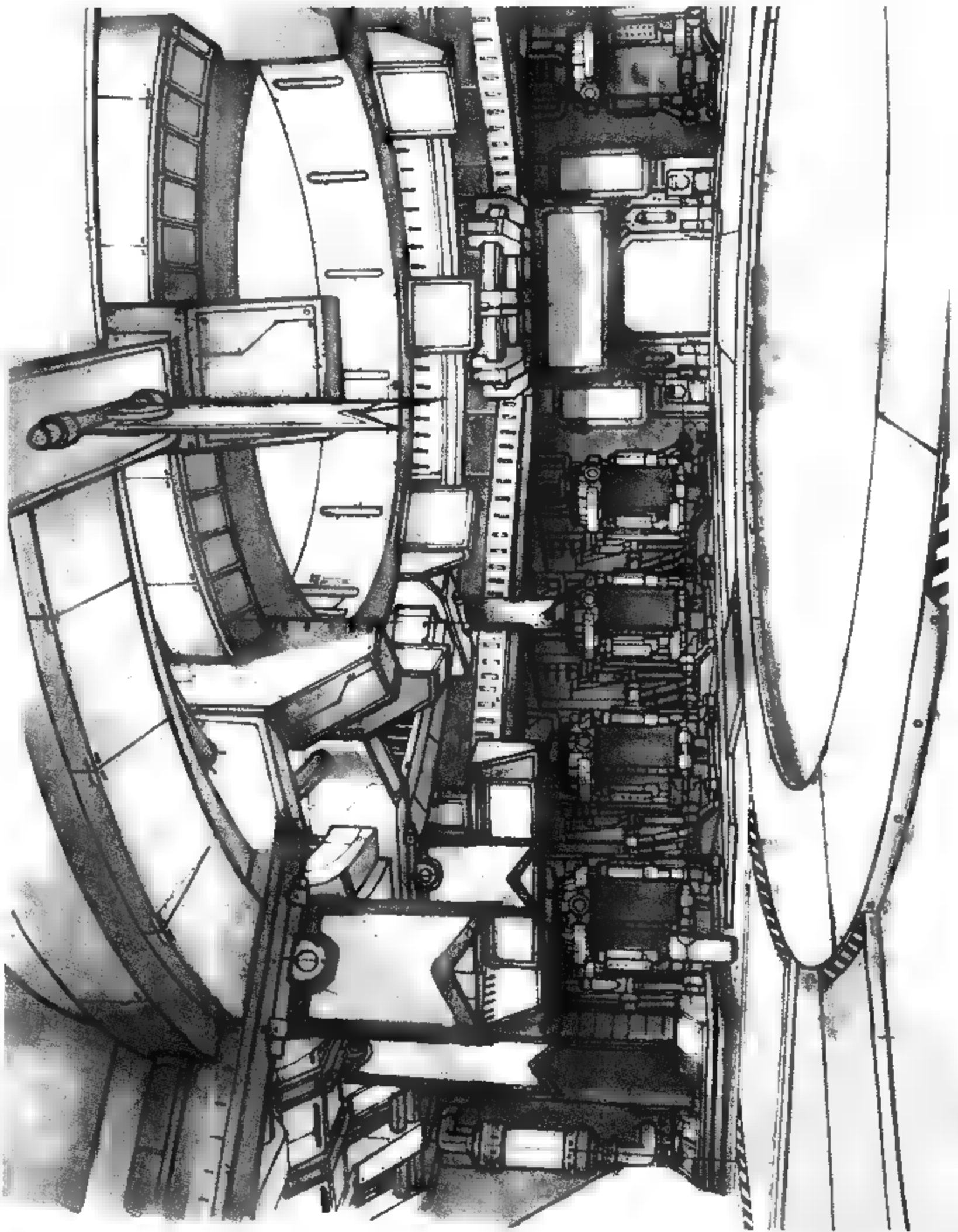
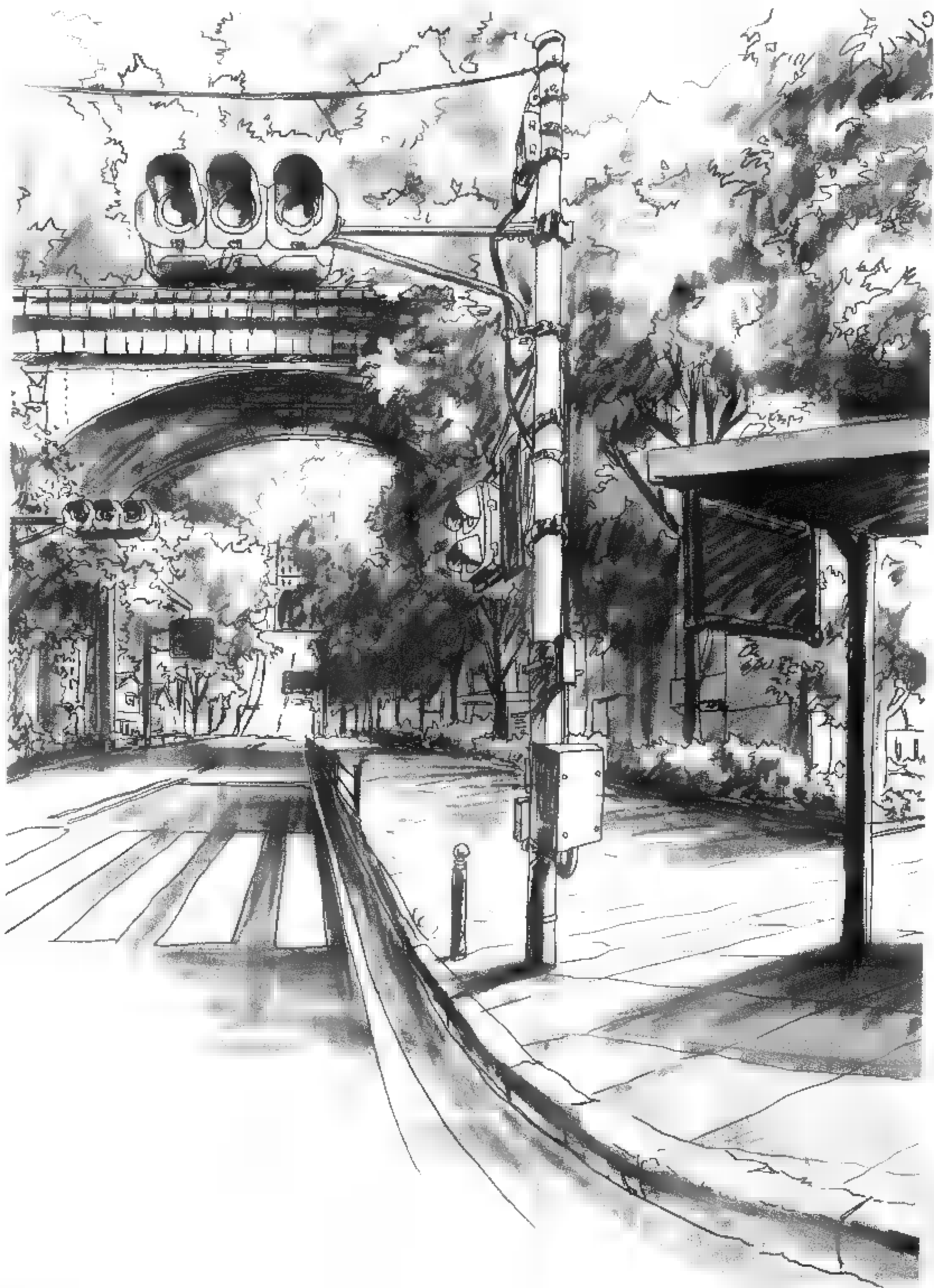
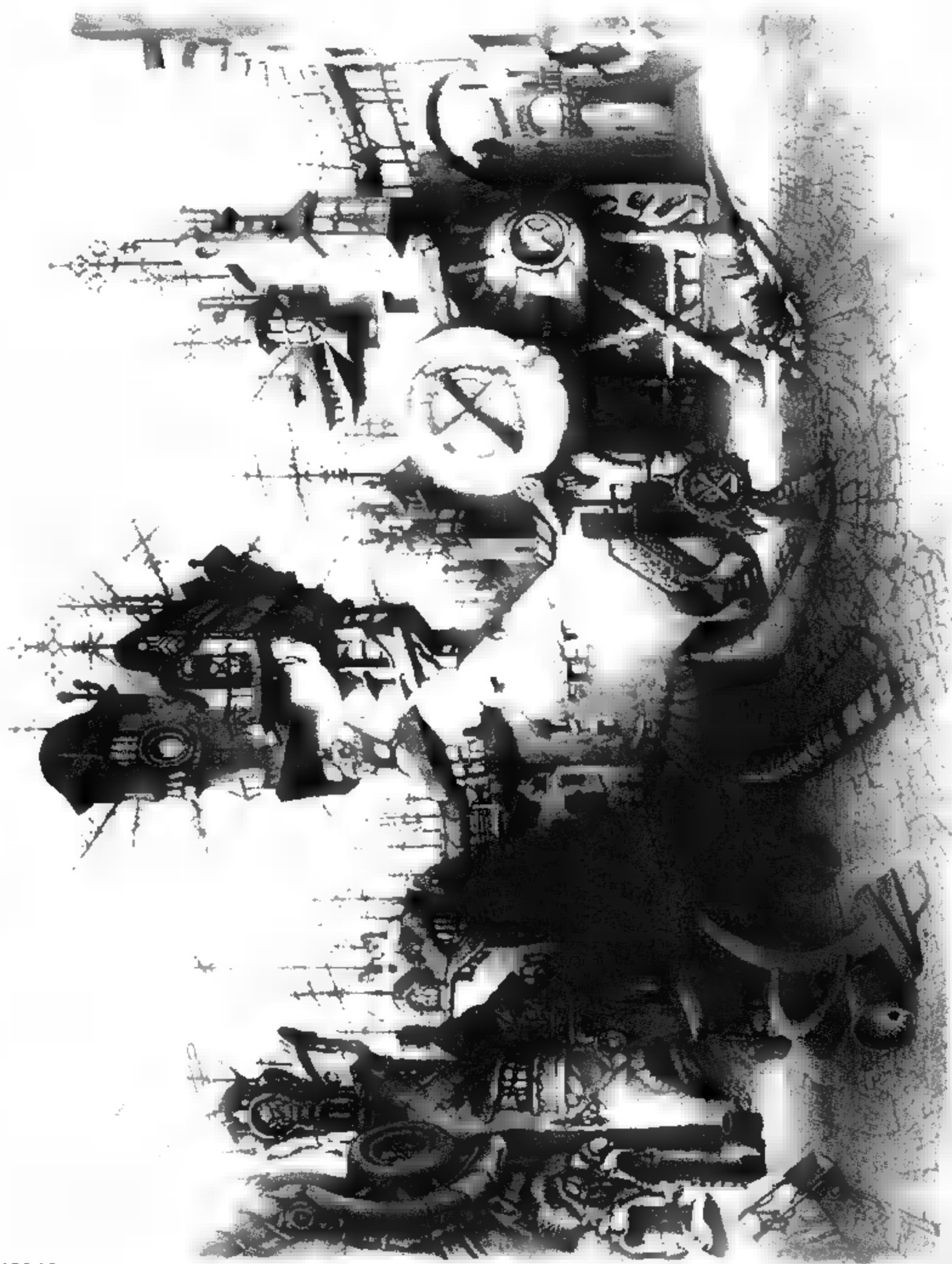
透视的基本规律

在画面中看起来不平行而实际上相互平行的直线，由于透视（近大远小）的原因，最终会消失在同一点上。
在实际中相互平行的直线，由于透视原因，向同一方向聚拢，最终完全合并到一个点上，我们称这个点为消失点，也叫做灭点。
消失点
在画面中看起来不平行而实际上相互平行的直线，由于透视（近大远小）的原因，最终会消失在同一点上。
一点透视
在画面中看起来不平行而实际上相互平行的直线，由于透视（近大远小）的原因，最终会消失在同一点上。
消失点
消失点
在画面中看起来不平行而实际上相互平行的直线，由于透视（近大远小）的原因，最终会消失在同一点上。
消失点
消失点
二点透视

与画面平行的圆，无论远近都保持圆形，只有近大远小的变化（如左图所示）。

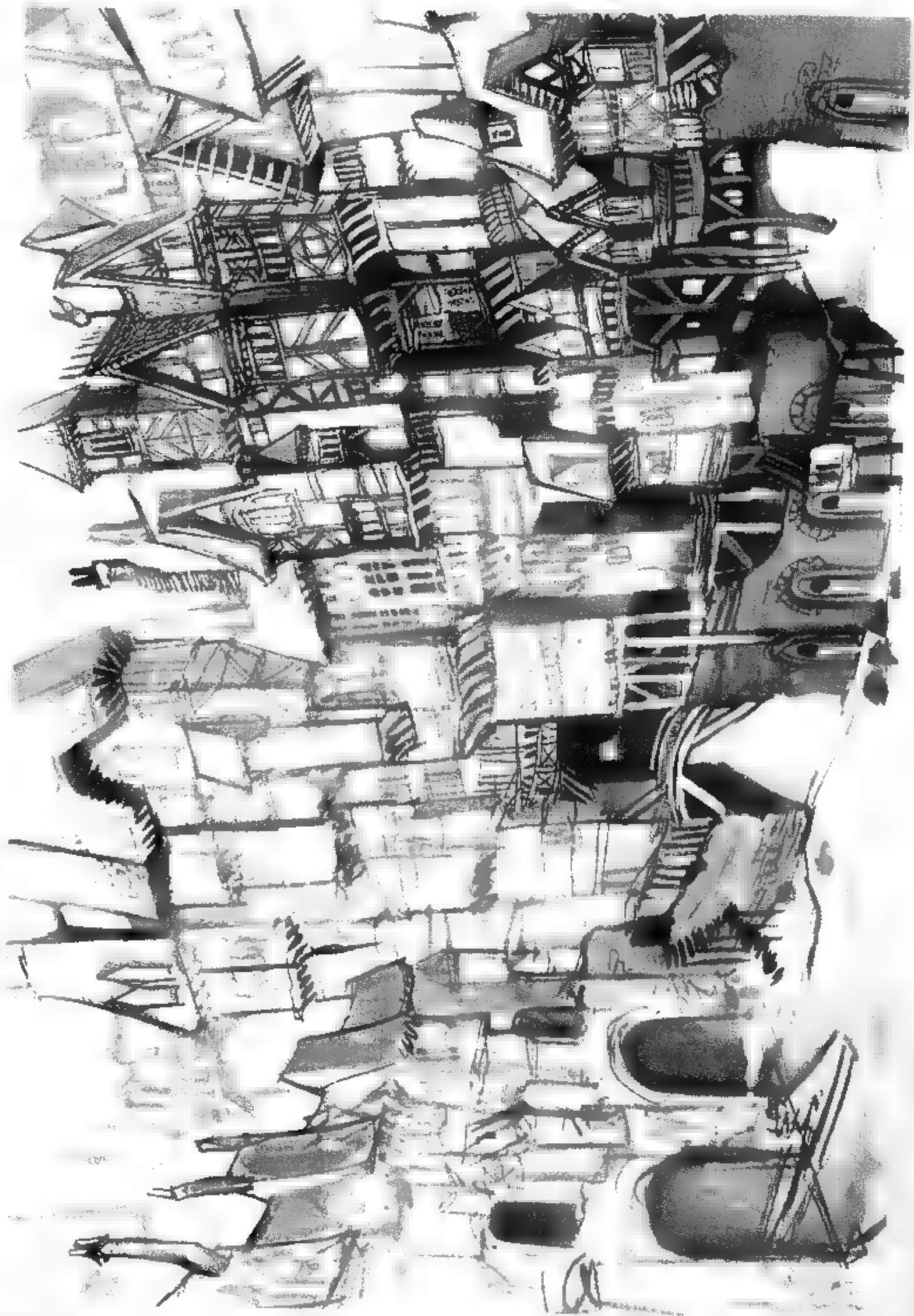
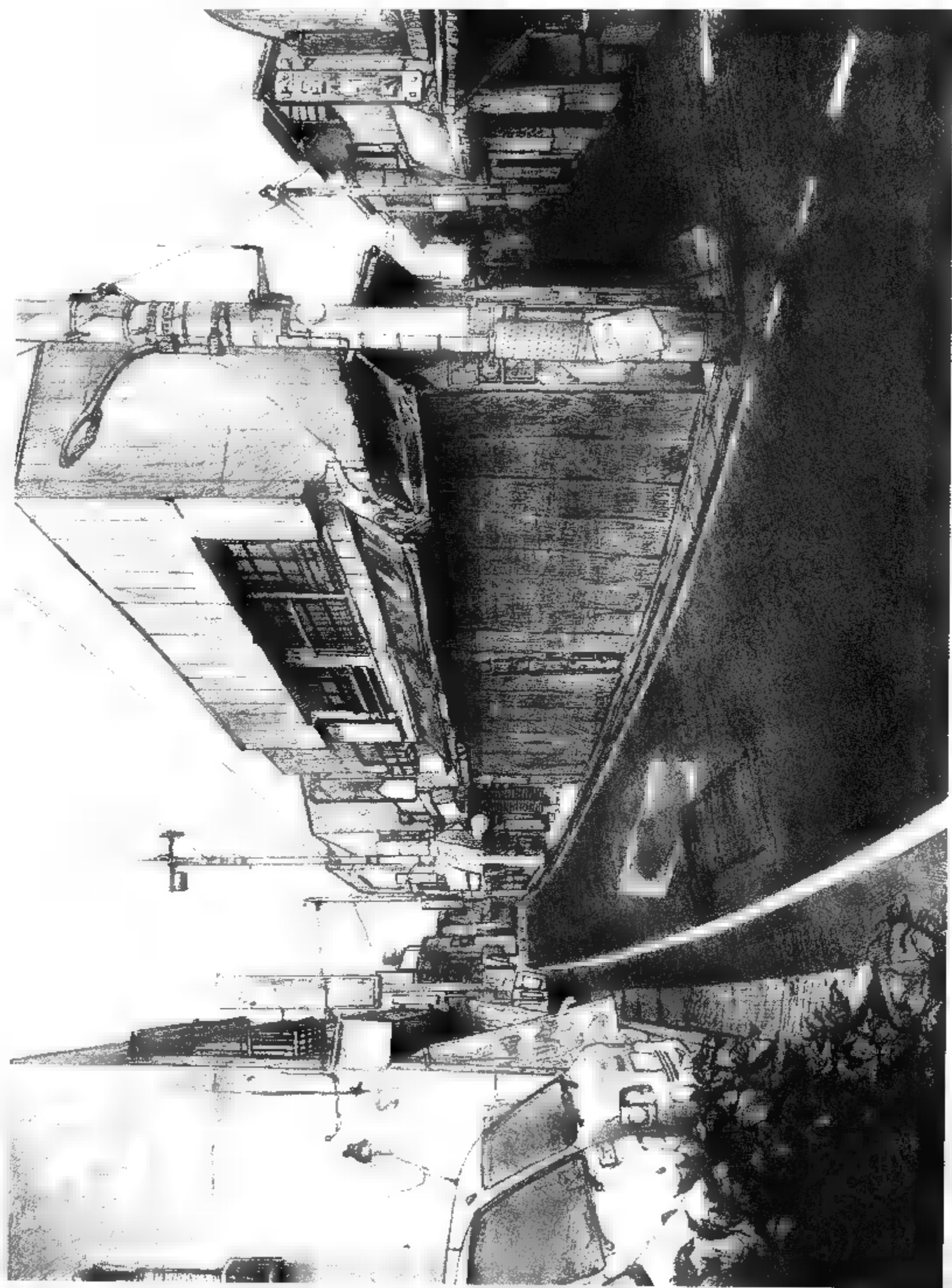
不论何种状态的圆形，只要先画出相应的方形透视状态，即可画出相同状态下的圆形透视。

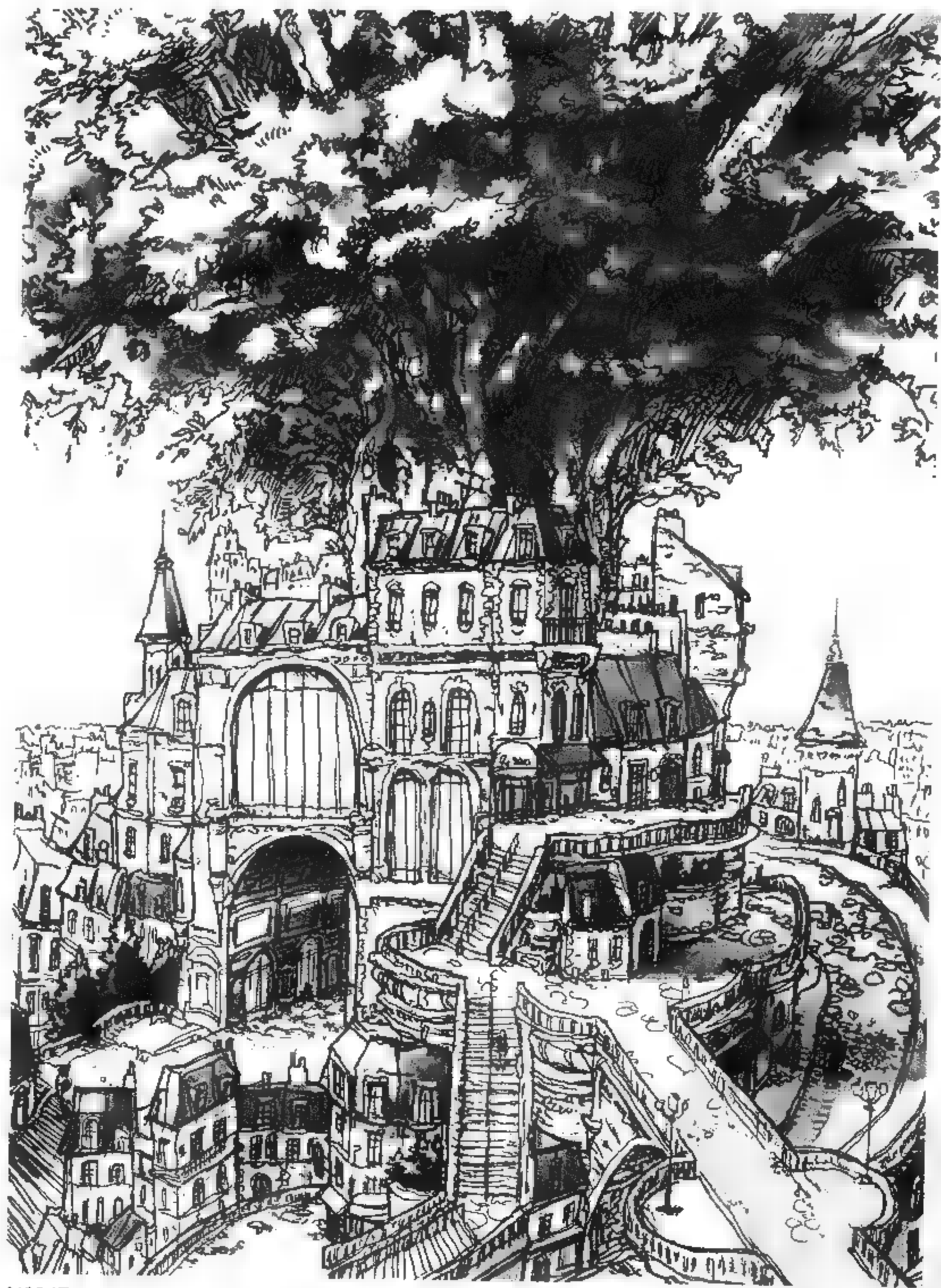
■形透视变形后其形状为椭圆形。与地■平行而与画面垂直的圆，其位置越接近视平线，透视缩形变化也越大（如右■所示）。

圆透视变形后其形状为椭圆形。与地面和画面垂直的圆，其位置越接近视中线，透视缩形变化也越大（如左图所示）。

N0938

N0939

N0940

N0942

N0943

N0945

N0946

N0947

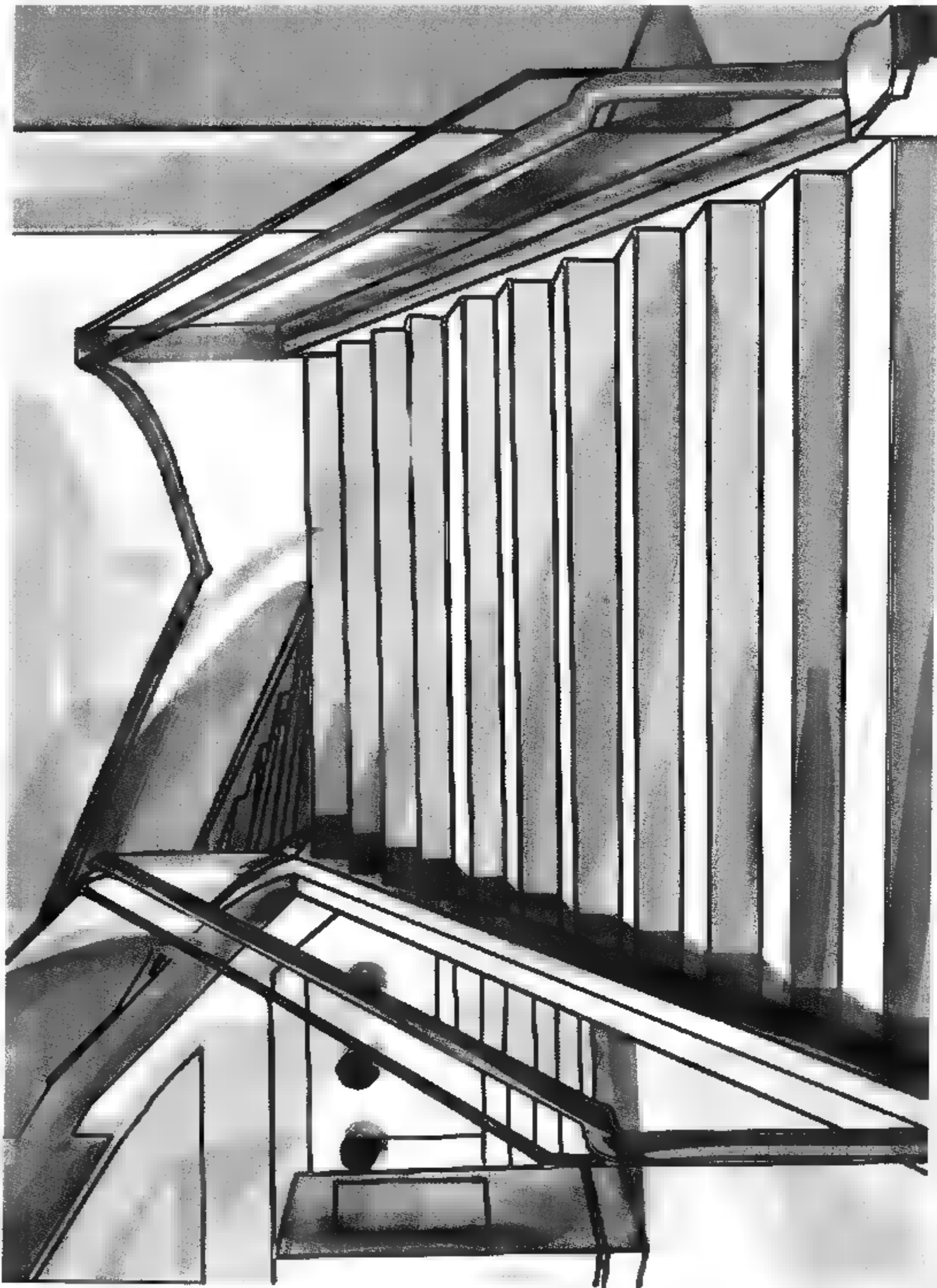
N0948

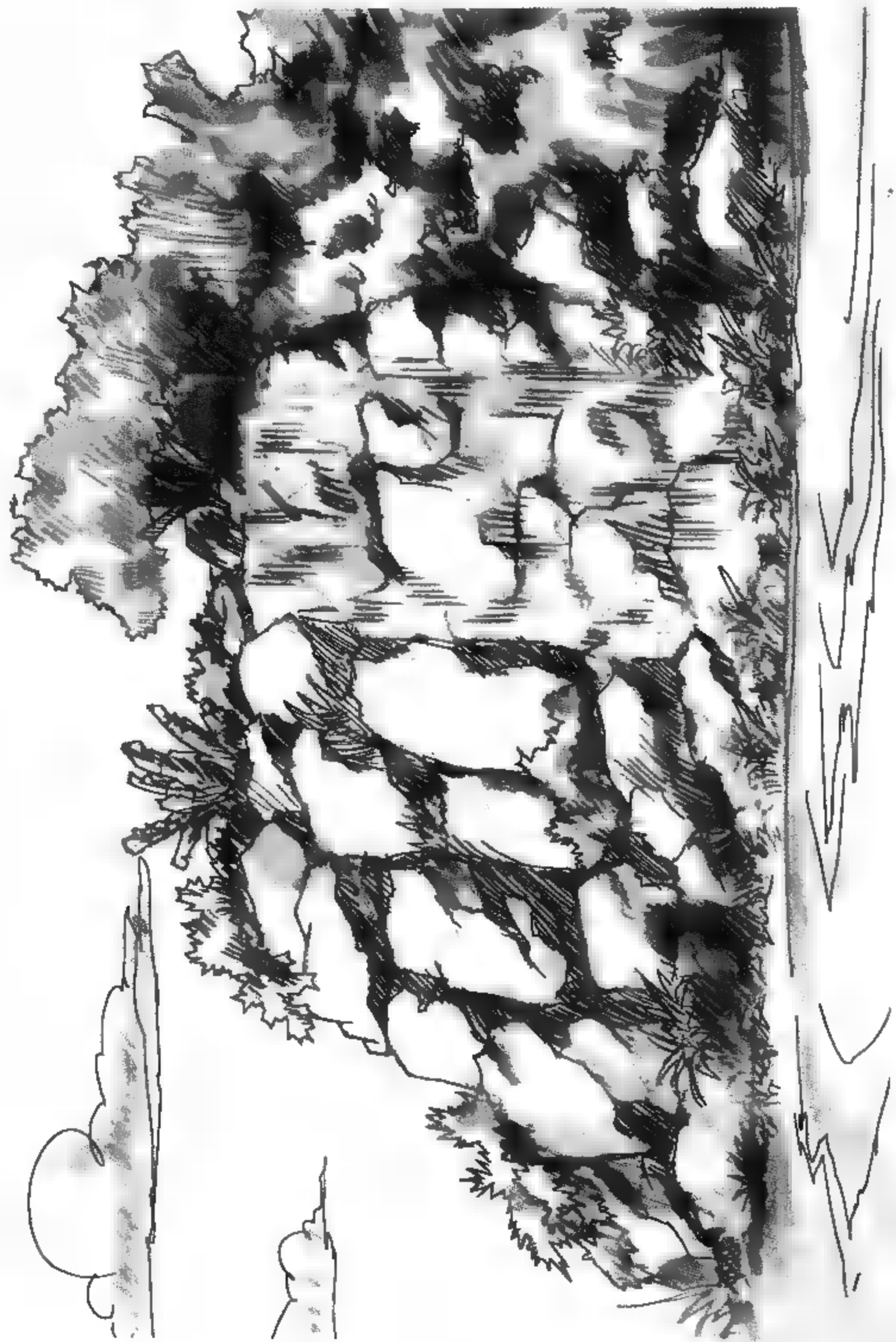
N0949

N0950

N0951

N0953

N0954

N0955

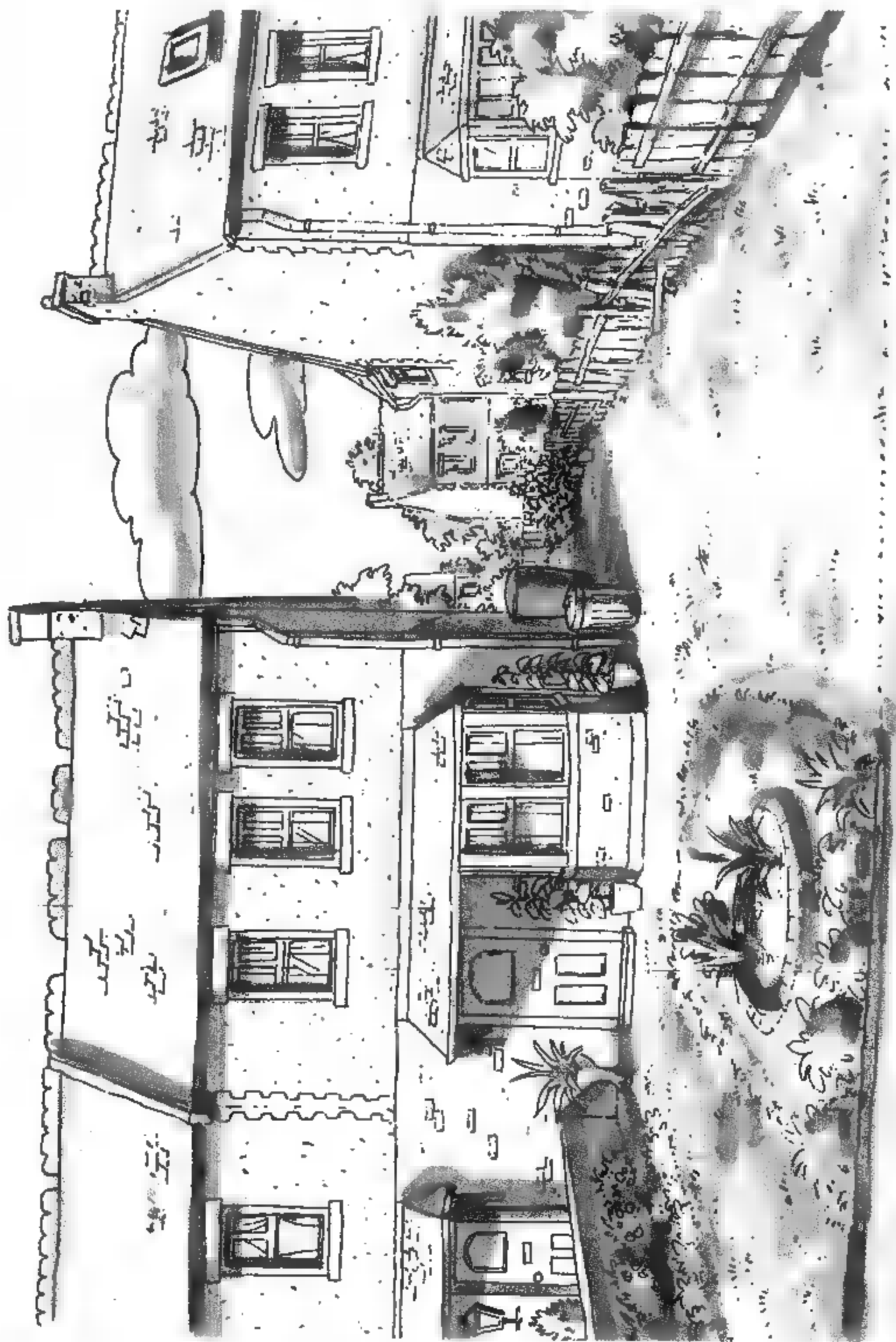
N0956

N0957

N0958

NO 959

N0960

N0961

N0962

N0963

N0964

N0965

N0966

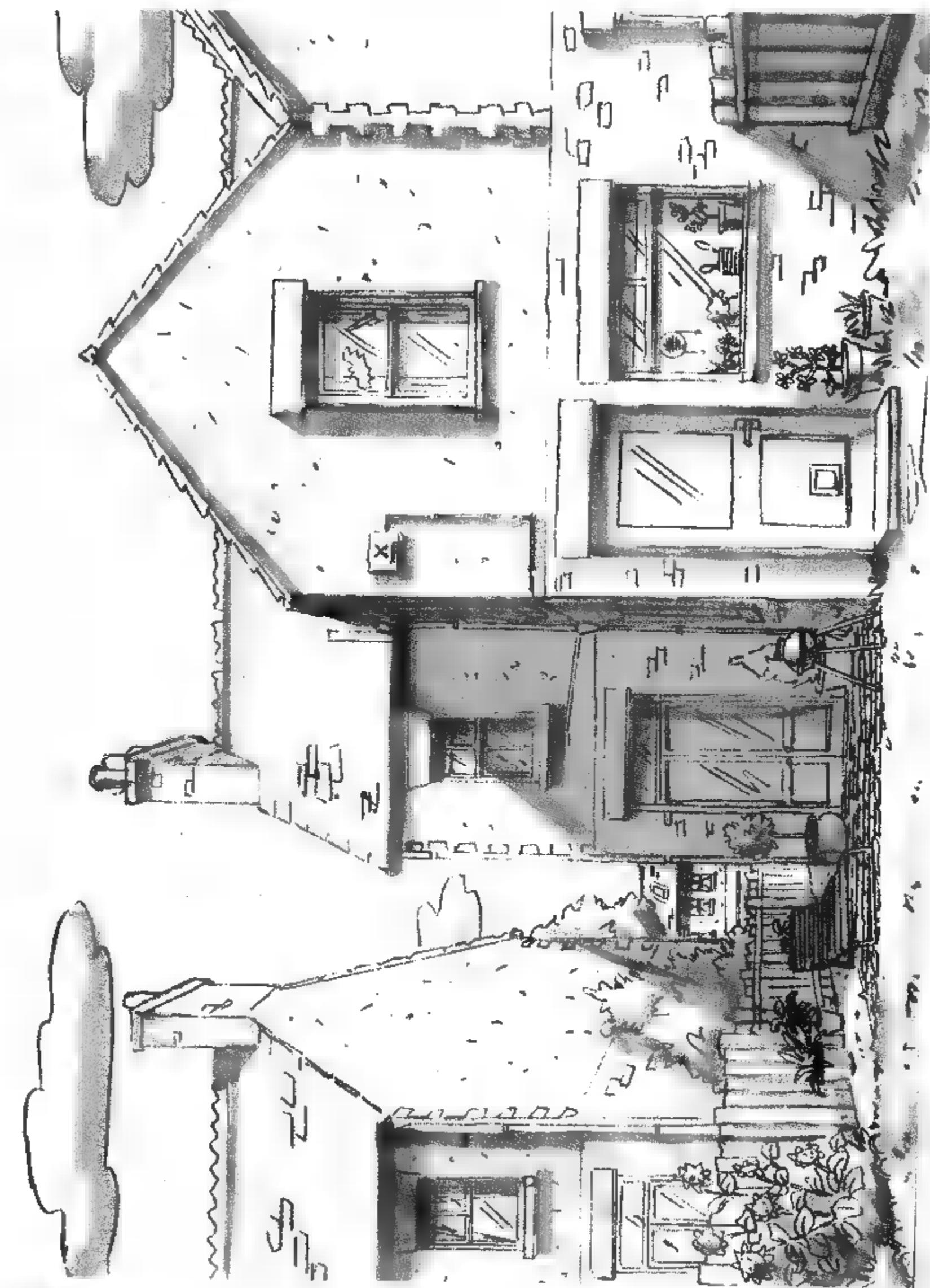
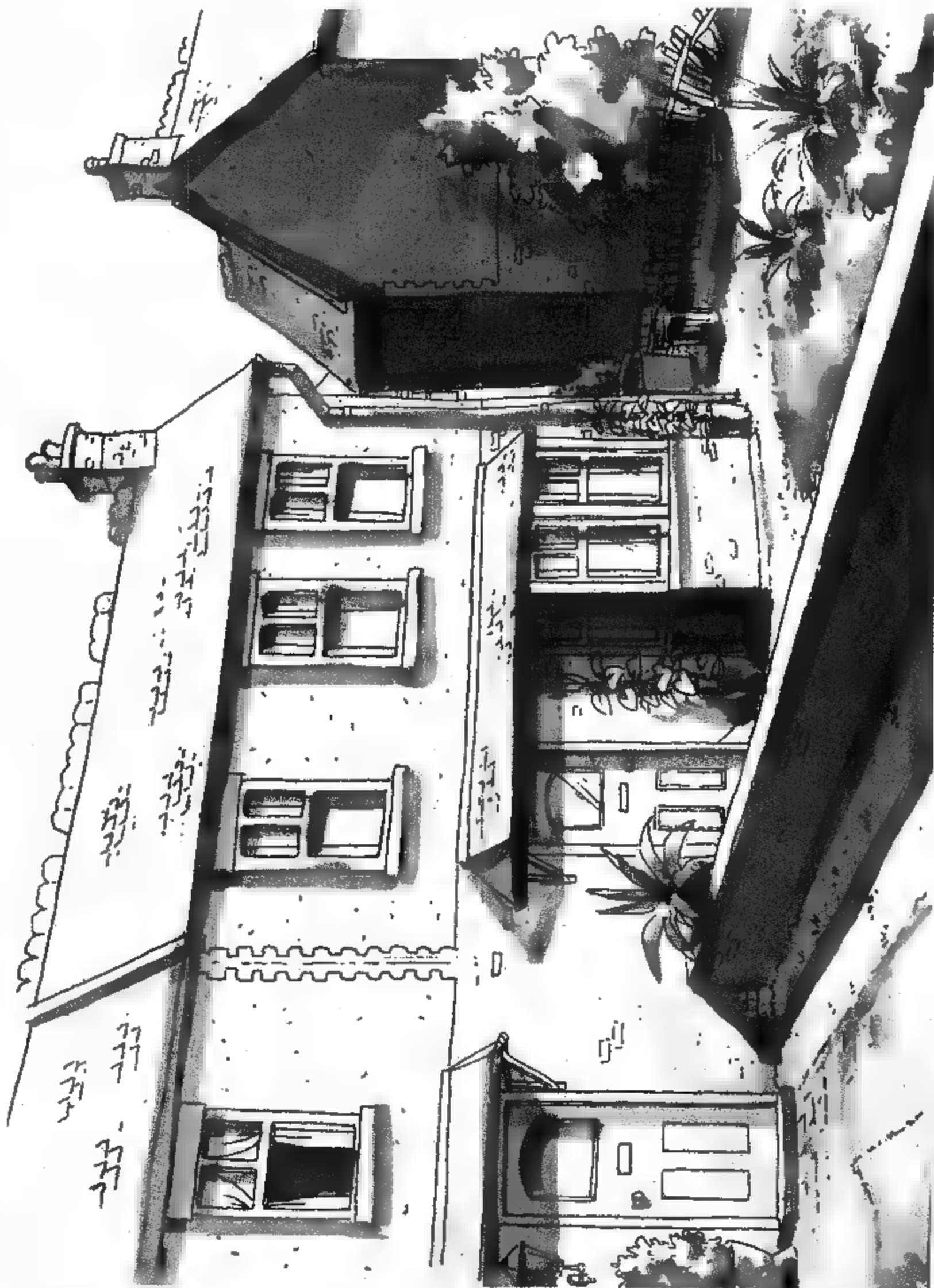
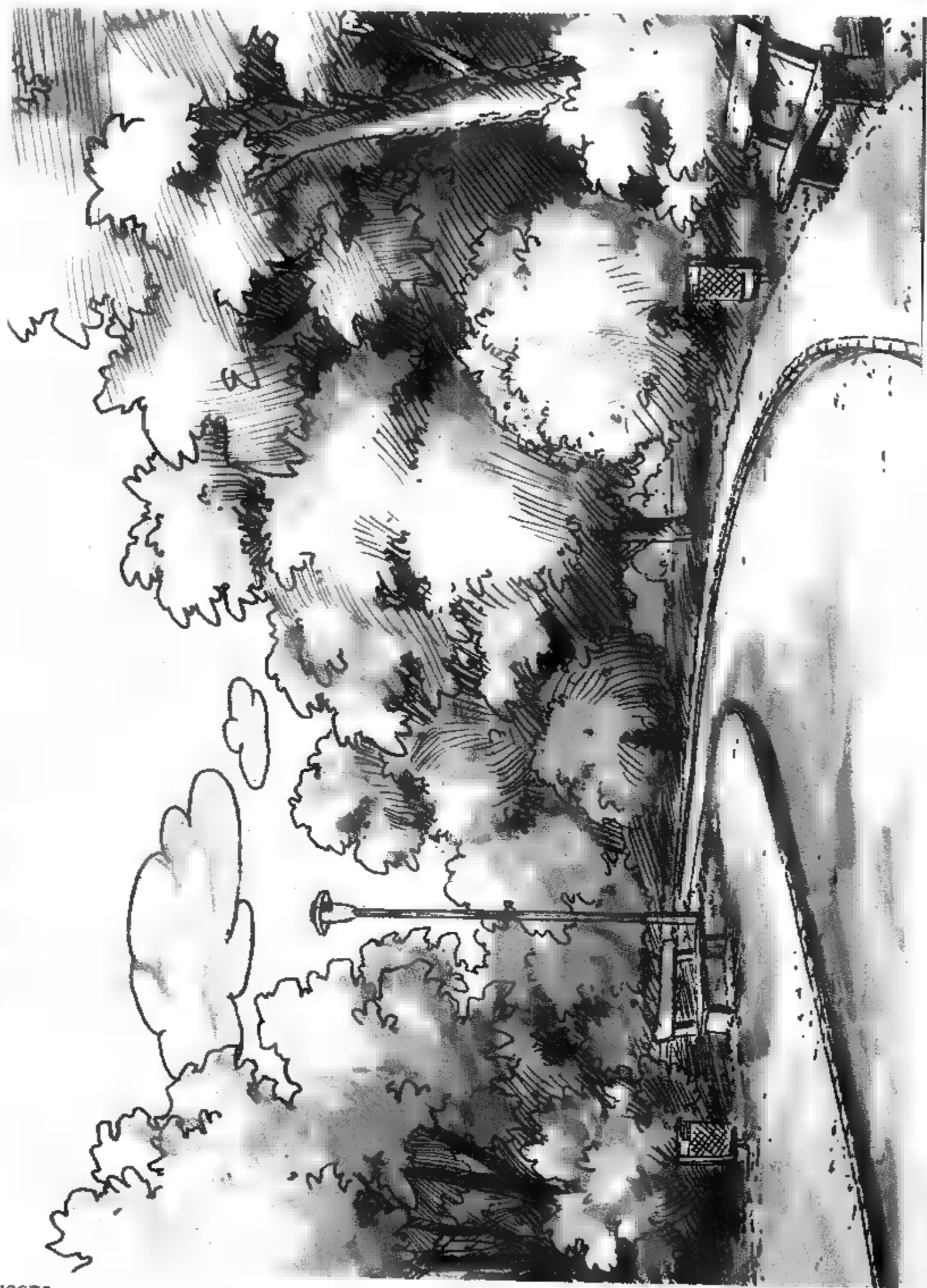
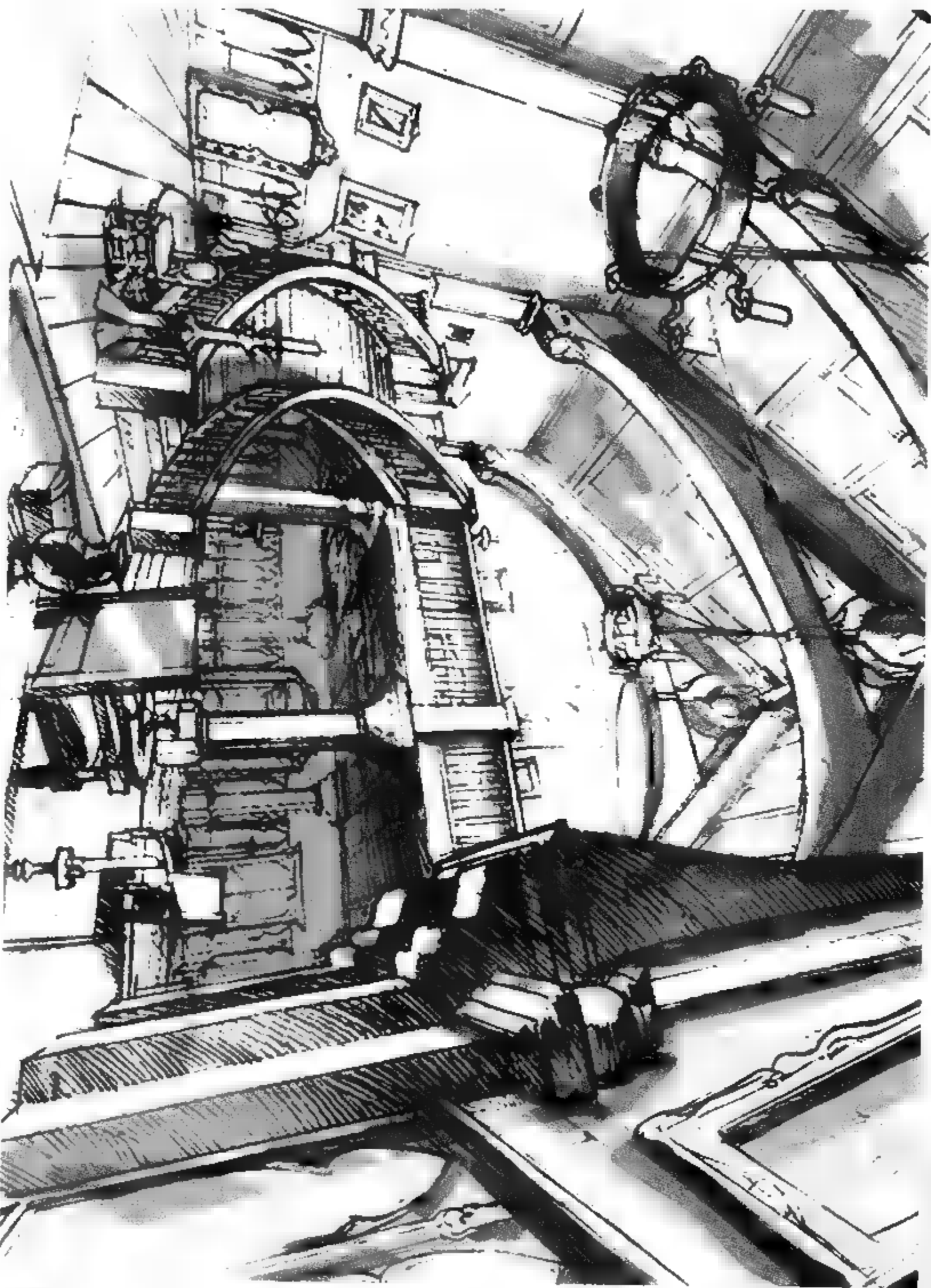
N0967

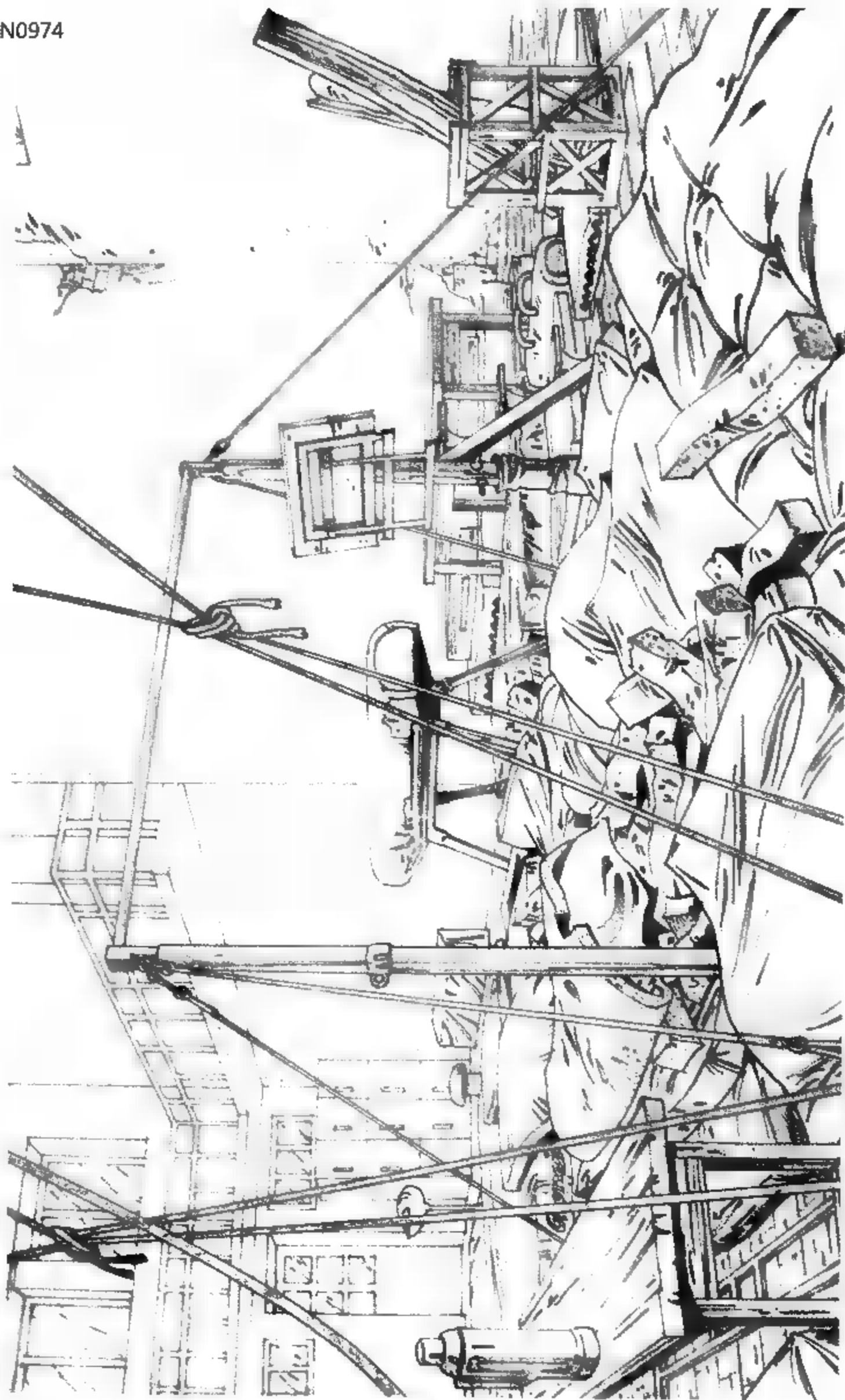
N0968

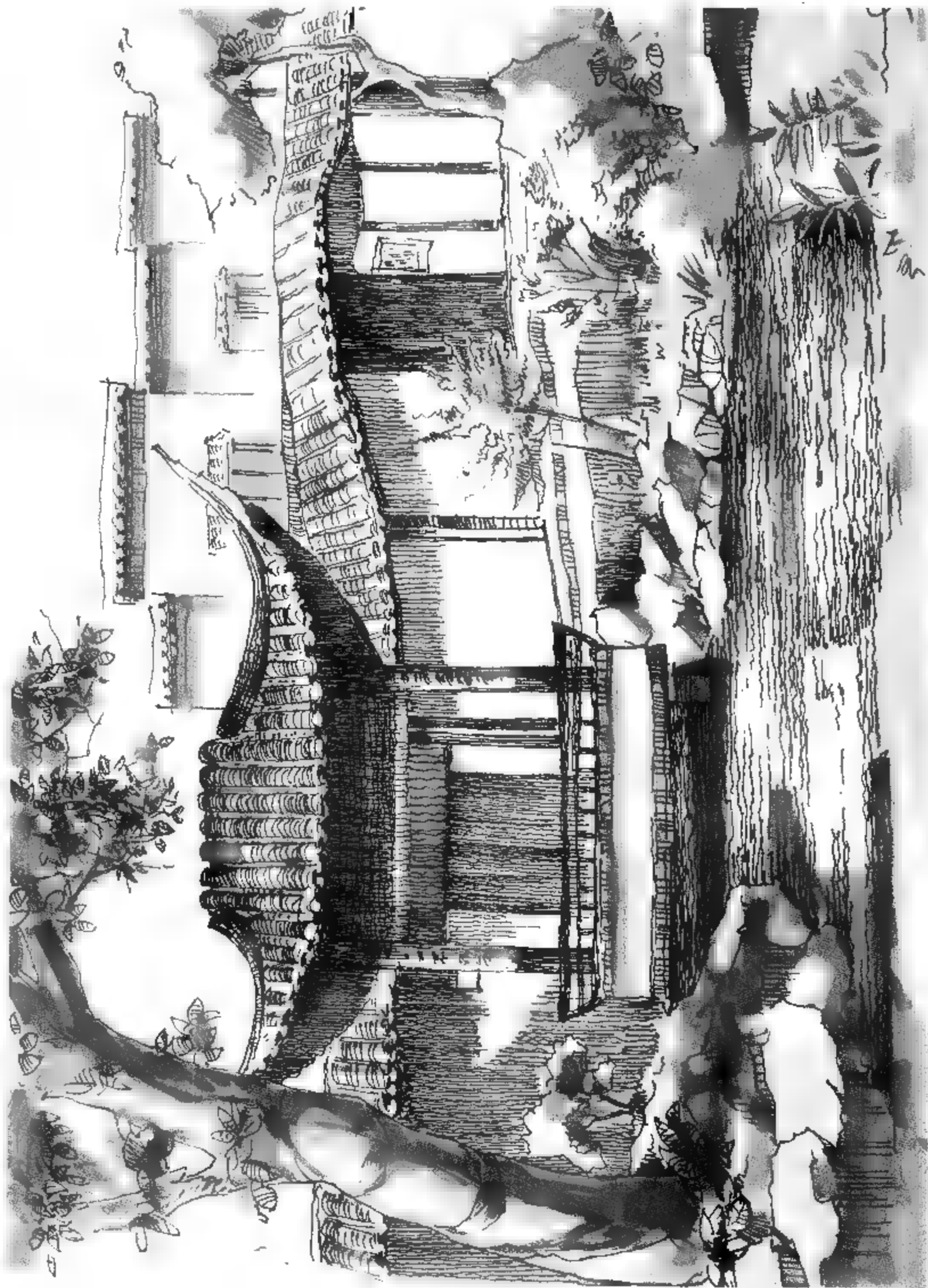
N0969

N0970

N0971

N0972

N0973

N0974

N0976

N0977

N0978

N0979

N0980

完整创作
Complete creative articles

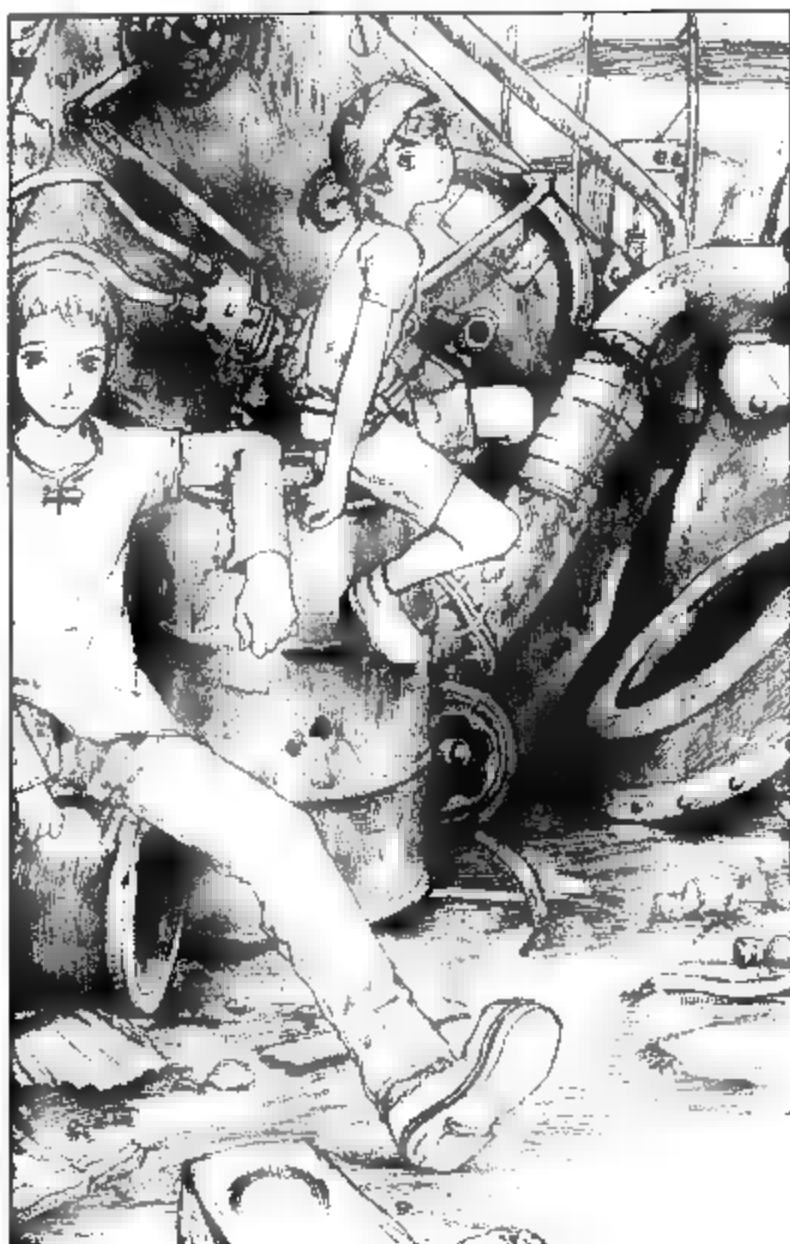
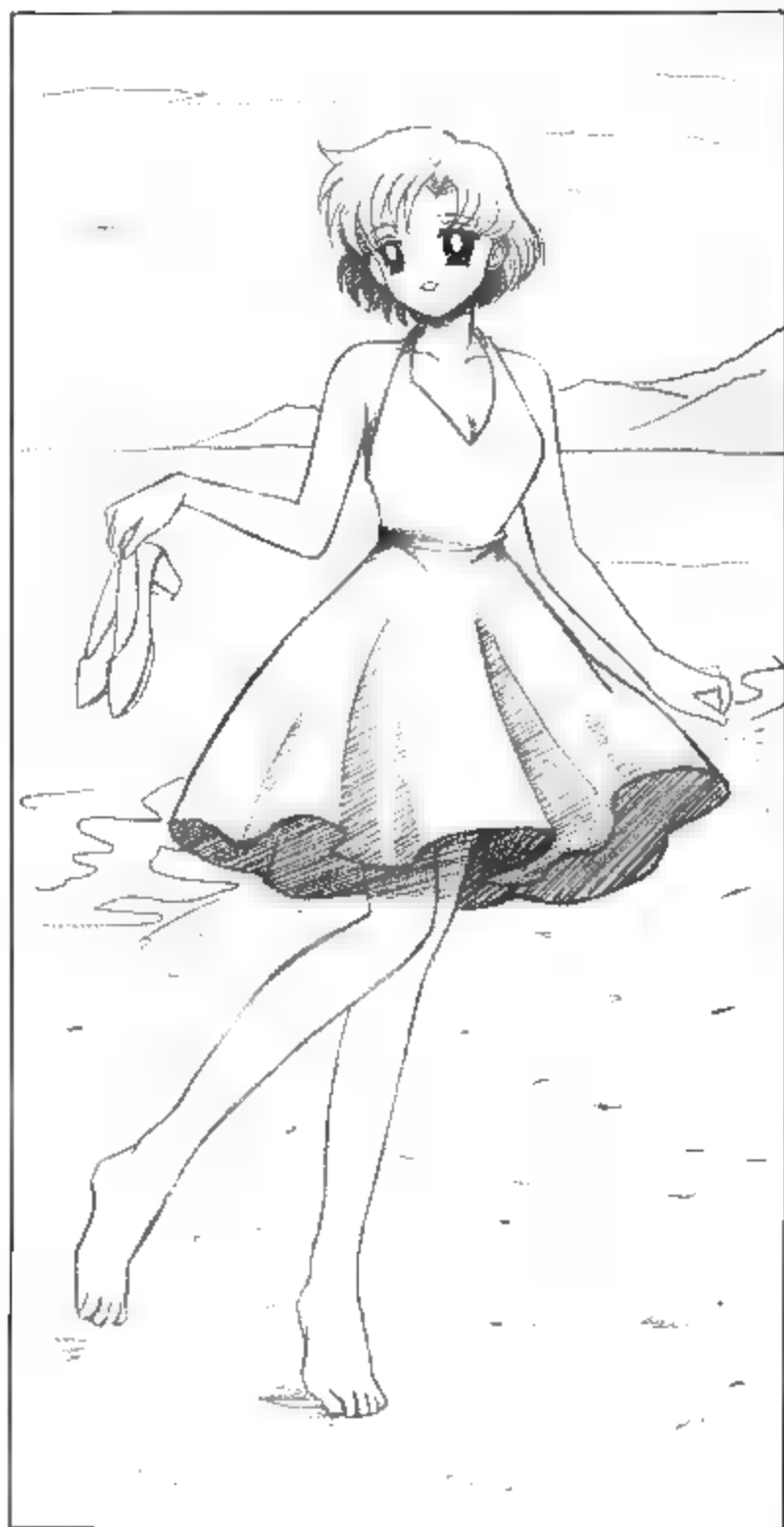
本章简介

页数/Page：297～320

范例作品编号：N0981～N01000

内容要点：单幅的完整漫画作品在漫画中叫扉页，在小说类书籍中叫插图，其本身就带有一定的故事性，用途十分广泛。所以在熟悉画漫画之后，我们有必要学习怎样绘制单幅完整作品的相关知识。

人物与背景的关系

背景服务于角色，在绘制场景时要有意识地加强人物角色所处位置的景物，这样不仅可以符合场景的空间表现，又可以使角色的位置更加显眼。

该场景引自安倍吉俊画集《垓层宫》

上图所示的场景中加强了对背景的描绘,反而使人物变得更加显眼，在观看此场景时，人们视线反而放在两个人物身上。

左图所示的场景中，海岸、沙滩、远山、天空飘浮的云朵，配合角色的动态，自然将角色漫步海滩的场景表现得淋漓尽致。

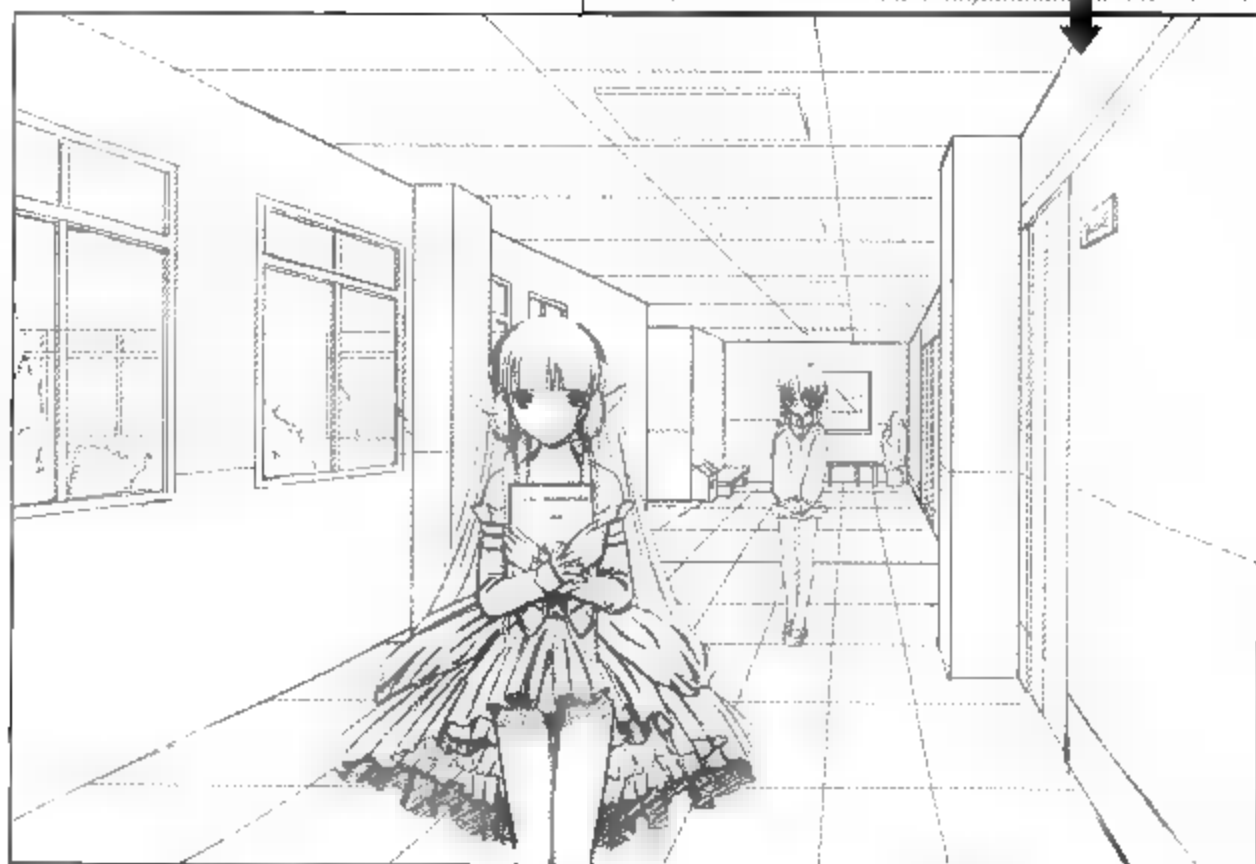
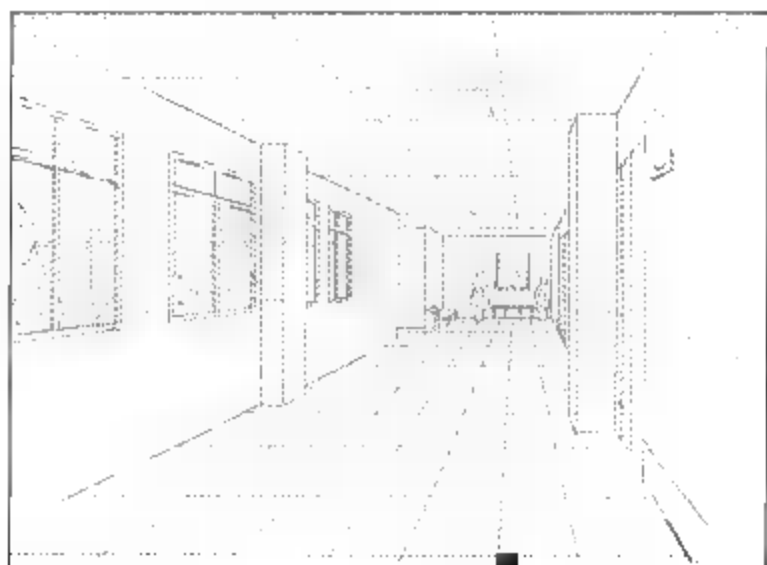
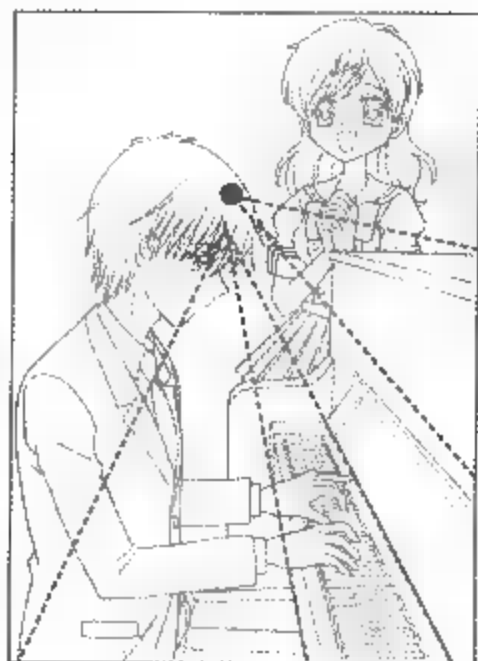
虽然场景有时候是由于人物建立的，但是人物与背景却是相互依附，缺一不可的。

右图场景中，小男孩面带悲伤的表情看着枯萎的植物，人物与背景相辅相成，渲染出画面悲伤、哀愁的氛围。

人物的动态可以渲染画面的气氛。例如，人物的背影自然的产生一种“孤独感”，这种孤独感可以很好地烘托出场景的气氛。一般来说，人物的孤单的背影常出现在压抑、低沉等消极氛围的场景中。

低沉压抑的浮云，孤单的背影，枯萎的枯木……它们之间相互呼应，将一幕表达“孤独”主题的场景展现得淋漓尽致。

人物在背景中的透视

在需要表现一幅带有人物和详细场景的画面时，不但要正确处理建筑的透视关系，更要注重处理画面中人物的透视关系。

人物和背景在表现透视感的时候，是相互依托的。人物的位置关系往往决定了场景的透视关系。

此场景中两个人物是一前一后的位置关系，表现出了场景的视角。绘制此场景时要使用一点透视的法则。

N0982

N0983

N0984

N0985

N0986

N0987

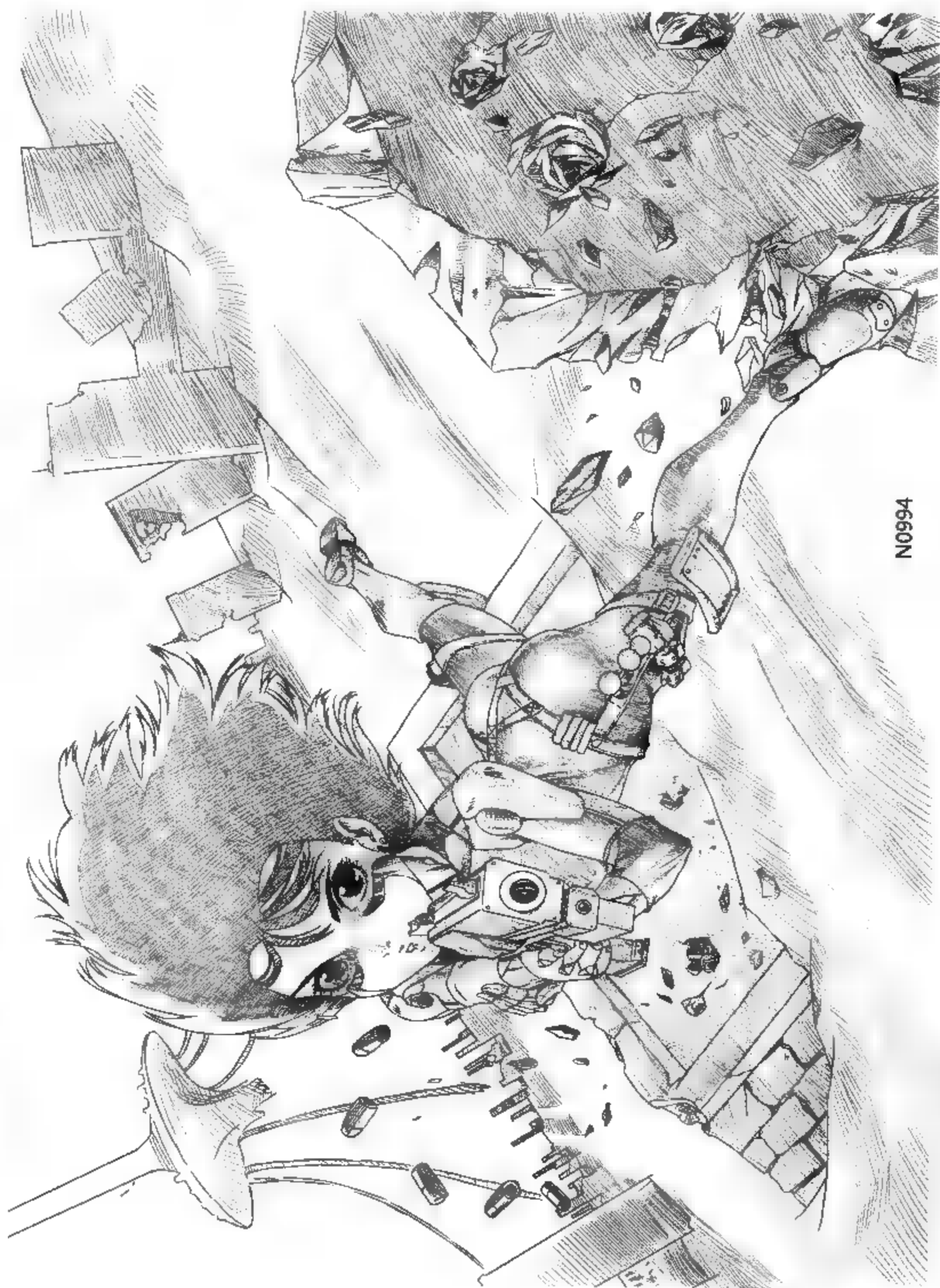
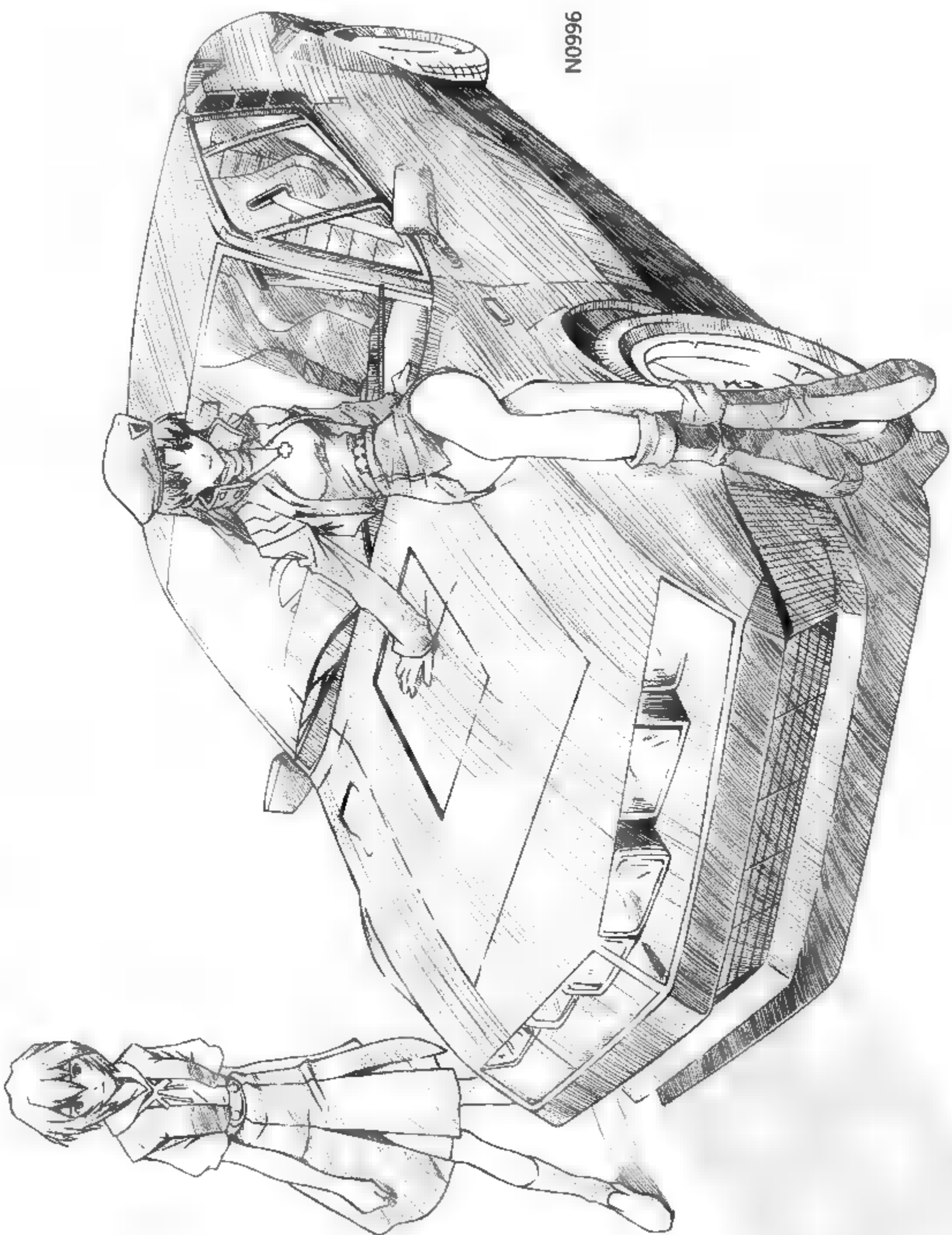
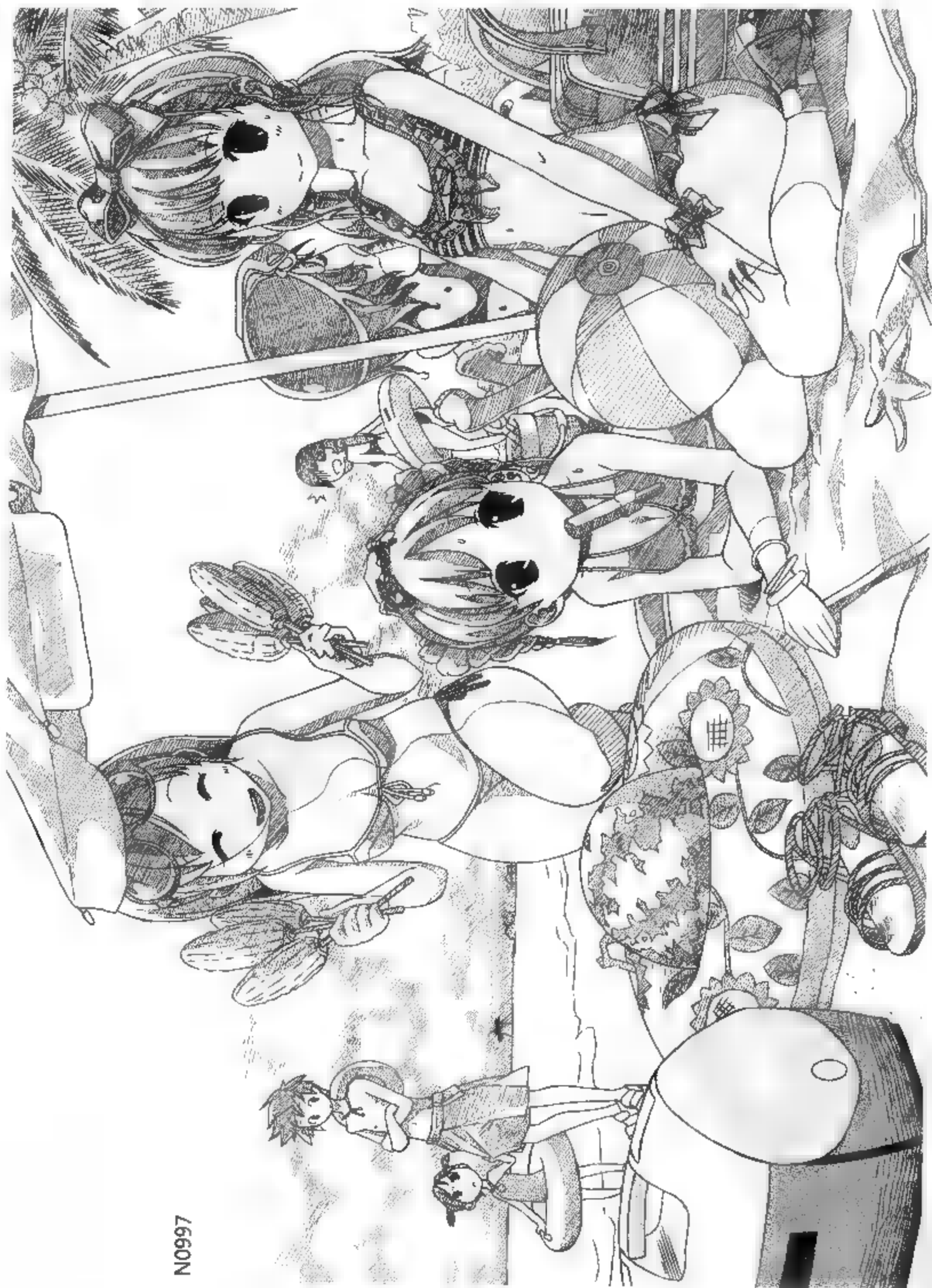
N0988

N0989

N0991

N0992

N0993

9660N

N0997

N0999

超级漫画绘制实战手册系列

技法和技巧的学习宝库 想象力和灵感的源泉

ISBN 978-7-115-25772-7
定价：39.00 元

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn